

1-1-2008

Qubit 30

Cubit

Follow this and additional works at: http://scholarcommons.usf.edu/scifistud_pub

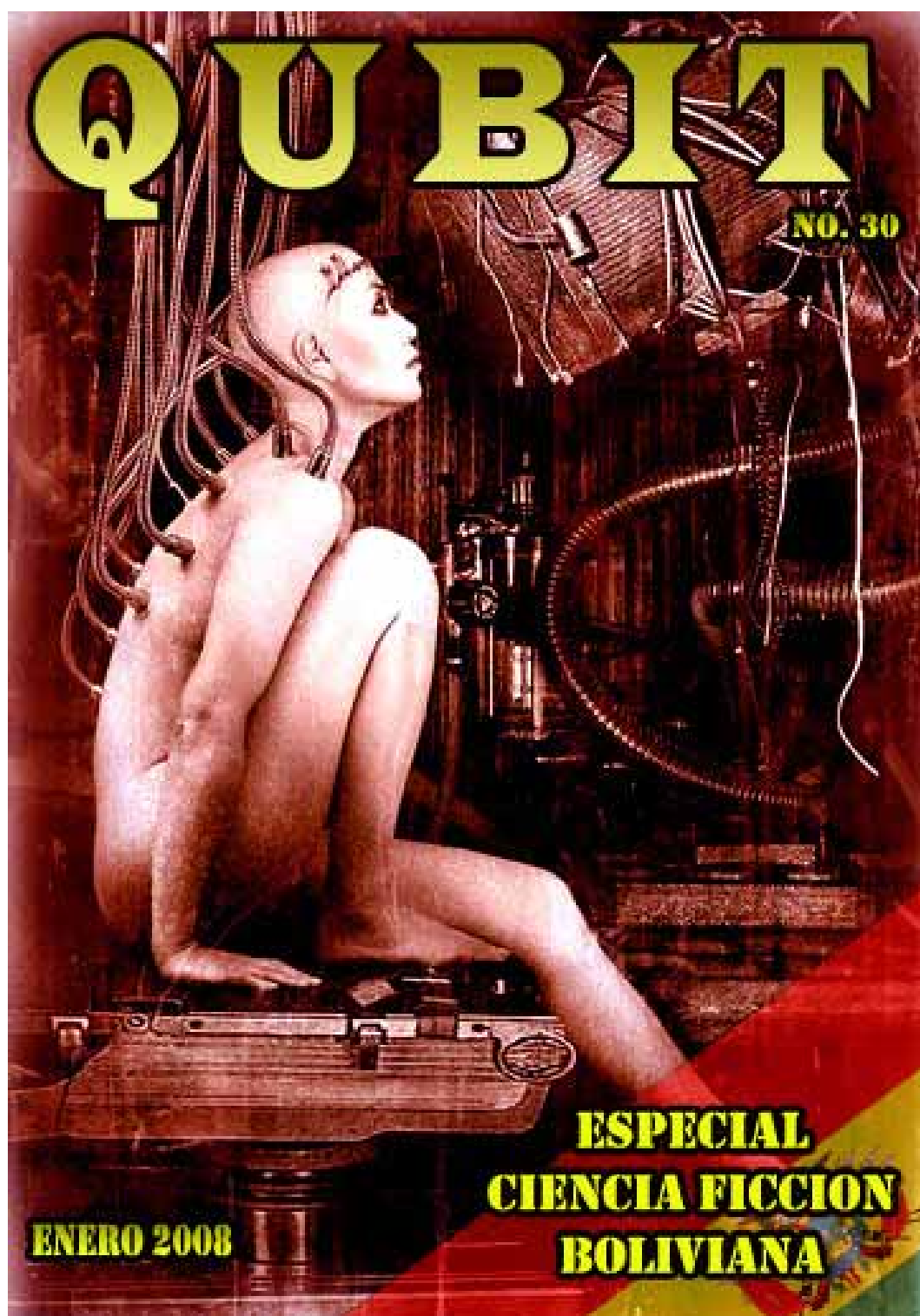


Part of the [Fiction Commons](#)

Scholar Commons Citation

Cubit, "Qubit 30" (2008). *Digital Collection - Science Fiction & Fantasy Publications*. Paper 30.
http://scholarcommons.usf.edu/scifistud_pub/30

This Journal is brought to you for free and open access by the Digital Collection - Science Fiction & Fantasy at Scholar Commons. It has been accepted for inclusion in Digital Collection - Science Fiction & Fantasy Publications by an authorized administrator of Scholar Commons. For more information, please contact scholarcommons@usf.edu.



Para descargar números anteriores de Qubit, visitar

<http://www.esquina13.co.nr/>

Para subscribirte a la revista, escribir a

gubit@centro-onelio.cult.cu



Índice:

1. **Ciencia ficción boliviana. Miguel Esquirol Ríos.**
 2. **El Koan-testador. Greg Mercado**
 3. **Cognitivo disidente. Nayra Corzón**
 4. **La Bolivia deseada por sus jóvenes escritores. Paraíso o infierno: un país soñado desde los extremos. Rafael Archondo.**
 5. **El delirio de Turing (fragmento novela) Edmundo Paz Soldán**
 6. **La Biblia de Maltavos. Gary Daher Canedo**
 7. **Reseña. Ciberpunk “made in Bolivia”**
 8. **Latinoamérica año 2025 (fragmento novela) Fernando Aracena**
 9. **Historia del cine ciberpunk. (1993) Alita, ángel de combate**
-

Ciencia-ficción Boliviana

Miguel Esquirol Ríos



El título parecería que se contradice en sí mismo. ¿Cómo puede haber ciencia ficción en un país en que apenas tenemos ciencia?. Pero en Bolivia todo predispone para aceptar este género literario como algo propio: la mezcla de culturas precolombinas con ordenadores de última tecnología, monolitos ancestrales y Boeing 747 que llevan a Bolivianos a países que si parecen futuristas, cafés Internet al lado de qhatus de papa, centros de alta tecnología ubicados en medio del altiplano. Las contradicciones que se pueden encontrar dentro de las fronteras del país nos permiten creer que cualquier cosa es posible y la ciencia ficción no es más que eso.

Pero a pesar de que tenemos un caldo de cultivo apropiado para una ciencia ficción muy boliviana, muy nuestra, los libros que se han escrito sobre el tema son muy pocos y casi desconocidos, es por eso que antes que proponer empezar a escribir con nuevas palabras lo que puede pasar con Bolivia, es bueno ver lo que otros escritores han producido.

Dos de las novelas más antiguas que encuentro de ciencia ficción en la biblioteca Portales (y su excelente colección de literatura Boliviana) son: “Utopía 2487” de Werner Pless un alemán que radicaba en Bolivia y que a finales de los cuarenta ya escribía sobre el futuro y “Víctima de los siglos” de 1943 escrita por Alvaro Montenegro.

Se escribieron ambas novelas, las primeras en su género en Bolivia, en un momento que Estados Unidos vivía su edad de oro gracias a la revista "Amazing Stories". En Bolivia estas novelas no pasaban de experimentos. Pero resulta extraño comprobar como ambas novelas a pesar de contar historias diferentes se apoyan en el mismo método para acceder al “futuro”. Una novela de ciencia ficción normalmente habla de una tierra lejana con alta tecnología y una cultura muy diferente a la actual, pero estos dos escritores tuvieron que buscarse una excusa para acceder a este mundo futuro como si no pudieran ubicarse directamente allí para contar la historia.

En “Utopía 2487” el personaje es dormido para despertarse unos 500 años en el futuro y descubrir que todo lo que conocía ha cambiado. Alvaro Montenegro en “Victima de los siglos” utiliza la excusa de una bomba atómica (cuando este tema era de rabiosa actualidad) y congela al protagonista gracias a un extraño gas y lo hace despertar 5000 años en el futuro. Allí se encontrará con una ciudad futurista con poderes de telepatía y demás sorpresas. Ambos viajeros en el tiempo, como ya lo hiciera H. G. Wells, se dedican a entender este mundo futuro y el texto utiliza la narración como una metáfora del tiempo presente.

Antes de los noventa saltaron algunos nombres más como Harry Marcus (otro alemán) con el libro “El abismo de Estrellas” o Roberto Leiton e incluso una mujer: Marcela Gutierrez. Estos autores están casi inadmisiblemente olvidados. La excelente revista de cuento “Correvidile” rescata a estos y otros nombres (número 20-8) trayendo al presente algunos de estos libros casi olvidados en polvorientas bibliotecas personales.

Tenemos que ir al límite del nuevo siglo para encontrar más ejemplos. Parecería que en Bolivia la ciencia ficción estuviera sostenida por antologías antes que por libros. Ya hablamos de la recopilación de cuentos de Correvidile, y coincidiendo con el año 2000 el Programa de las Naciones Unidas para el

Desarrollo (PNUD) convoca a un concurso de cuento como parte de sus Informes de Desarrollo Humano. Santillana publica este libro dando a conocer la muestra de 10 cuentos de jóvenes entre 17 y 22 años de edad. De todos los cuentos publicados muy pocos logran tener la calidad necesaria para ser buenos representantes de la ciencia ficción Boliviana. Greg Mercado con su cuento “El KOAN-testador” realiza un notable esfuerzo con un cuento heredero quizás de “El juego de Ender” pero más metafísico. Nayra Corzón, en el segundo lugar del concurso, muestra un relato más auténtico que mezcla la ciudad del Alto y unos personajes que juegan y luchan entre desechos nucleares y “basuras del siglo pasado”.

Un año antes se había convocado el concurso Ciencia Ficción de la Agencia Suiza para el desarrollo y la cooperación (COSUDE) con una publicación de ciencia ficción en forma de periódico futurista. Ni la del PNUD ni esta última publicación, ambas propiciadas por el periodista Rafael Archondo, tuvieron tristemente mayor trascendencia que aquella del momento de su publicación. Se pueden leer los dos cuentos ganadores del PNUD en:

http://idh.pnud.bo/drows/idh_cuentos/presentacion/todo.htm

Comenzando el siglo XXI aparecen algunos libros de ciencia ficción de mayor calidad y con un fundamento más claro. El 2001 se publicó “El Viaje” del escritor Rodrigo Antezana. Esta novela de la editorial Nuevo Milenio muestra, ahora si, un momento futuro (sino posible plausible) con estructuras sociales y culturales propias. El libro muestra un mundo con estética Mad Max y el encuentro entre dos pueblos totalmente opuestos, los “humanos” por así decirlo, y los seres mecanizados o Vandens. Este mundo futuro ya no es una “Metáfora” como ocurría con anteriores publicaciones, sino simplemente es la aventura de los personajes. Y aunque evoca en la narración a todas las influencias del escritor, la historia atrapa al lector y logra dirigirle hacia la conclusión habiéndote enredado y liberado de las tramas de la narración. Abundante en descripciones y explicaciones la historia funciona coherente y entretenida en si misma.

En el 2003 llegaría una novela que si bien no es propiamente ciencia ficción (y su autor podría enfadarse si la encerramos en este círculo), pero tiene elementos inconfundibles de estas narraciones. “El delirio de Turing” (Alfaguara, 2003) de Edmundo Paz Soldán no habla de mundos futuros o de tecnologías asombrosas, más bien cuenta la historia de un Criptoanalista, de un Hacker salido de los barrios bajos de Quillacollo, de un juego de realidad Virtual en el que todos los ciudadanos pueden encontrarse e interactuar, pero también cuenta la guerra de la electricidad (similar a la guerra del agua) y las herencias de miedo y paranoia de las dictaduras militares. La narración tiene mucho de ciberpunk, de futurismo dentro del momento actual, pero también mucho de análisis de la realidad. Paz Soldán, más auténtico que en ninguno de sus otros libros, recrea esta ciudad “Río Fugitivo” cada vez más alejada de la Cochabamba real, pero por eso mismo más auténtica.

Tres años después se publica “De cuando en cuando Saturnina” (Ed. Mama Huaco, 2004) de la antropóloga inglesa Alison Spedding que vive en nuestro país desde hace de 15 años. Heredera del Ciberpunk Alison Spedding plantea una Bolivia del futuro: Es el año 2086. Una revolución indigenista, arcaicista, racista y sanguinaria ha impuesto un nuevo régimen y ha fundado un nuevo país, Qullasuyu Marka, también conocido como La Zona Liberada. La “Cortina de Hierro en los Andes” no tiene televisiones, ni periódicos, ni editoriales. Los q’aras no han sido expulsados, simplemente huyeron tras la Guerra de Liberación de 2022. Con esta novela por fin se ha escrito una historia novedosa que plantee teorías nuevas y que aproveche la cultura y la realidad de Bolivia para ficcionar un futuro quizás no tan utópico pero si basado en lo real, en tendencias e ideas que están presentes. La historia no sólo es la aventura de “la satuka” sino que se sirve de las características de la ciencia ficción para imaginar y analizar qué ocurriría si el pueblo Aymará fuera el dominante, o si los campesinos decidieran verdaderamente entrar en guerra.

La última novela publicada, también el 2004, es “El Huésped” de Gary Daher. Aunque es más difícil categorizar esta novela dentro de la ciencia ficción por no tener los elementos típicos (sociedades futuras, alta tecnología) está claramente dentro de este mundo al contarnos una historia de un mundo con reglas diferentes a las conocidas, con una cultura y desarrollo social propio de ese mundo y con la extrañeza del extranjero que tiene que adaptarse a lo que desconoce. La novela cuenta la llegada de Rodríguez a un “hotel”. La sección un mil doscientos once, donde el personaje llega, es un edificio-colmena parte de una serie de secciones similares, como si se trataran de un sistema de reencarnación. “1984” de Orwell está presente en este mundo vigilado por una red de ordenadores y por una fuerza controladora, pero también está presente Philip K. Dick en la extrañeza del individuo (y del lector) ante lo que no se entiende. El personaje luchará primero por regresar a su mundo, después por estar con la mujer de la que se ha enamorado, y finalmente por intentar comprender la locura en la que se ha metido.

El último libro encontrado se trata más bien de una novela virtual, publicada en Internet por Fernando Aracena (<http://members.tripod.com/~Aracena/index-2.html>). “Latinoamérica 2025” cuenta la historia de una guerra del futuro. “Hispanoamericanos del futuro libran una guerra que podría convertir a la región en la nueva superpotencia hegemónica que dictará el destino del planeta. Como primer paso, una guerrilla hispanoamericana desencadena el terrorismo cibernético. El riesgo es grande pero está justificado: Están en juego la viabilidad ecológica del planeta y la supervivencia del tercer mundo”. La narración tiene todos los elementos de una novela de ciencia ficción de aventuras. Más que una novela es una saga, abundante y con una desbordante historia donde convergen tecnología, política, ecología, etc. Es una producción sumamente notable que tristemente tiene muy pocos lectores y casi ninguna publicidad. La mejor definición de la novela es la que el mismo autor hace de esta: “Amena, liviana y high-tech”. Este texto sirve para demostrar que las editoriales no son los únicos caminos para la publicación de textos atractivos y diferentes.

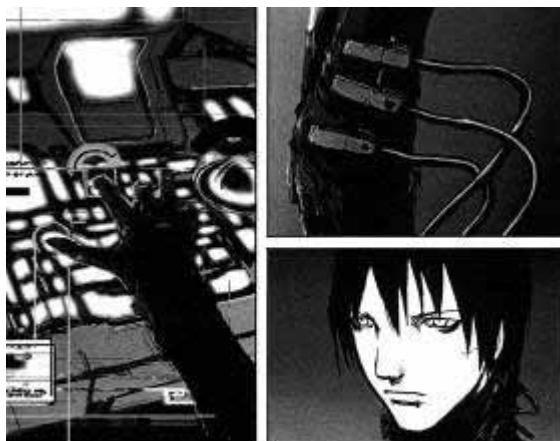
A modo de conclusiones

Los libros descritos aquí no son todos los libros de ciencia ficción publicados en Bolivia, con toda seguridad existen algunos más, quizás cuentos y quien sabe algún gran autor esperando surgir; pero sirven de ejemplo para mostrar lo que se ha hecho hasta ahora. Se ha escrito más ciencia ficción de lo que se cree, y mucho más de lo que se conoce. Pero estamos todavía en pañales, no porque no existan los escritores que estén dispuestos a ponerse manos a la obra con sus narraciones, sino porque faltan lectores que reciban estas obras en los medios de comunicación, en las asociaciones culturales, en las editoriales. Existen escritores, existen lectores, Bolivia misma tiene los elementos para ser una narración de ciencia ficción, sólo falta hacer coincidir esos tres elementos en un punto de encuentro común. Quizás el Internet como sistema de publicación puede funcionar, quizás nombres como los de Edmundo Paz Soldán o Alison Spedding sirvan para promover algo más esta tendencia. Pero creo que para comprender lo que ocurre en Bolivia y para ficcionar lo que podemos llegar a sufrir si no nos cuidamos, es muy importante leer buena ciencia ficción escrita en Bolivia.

(Tomado de <http://elforastero.blogalia.com/>)

El KOAN-testador

Greg Mercado



Makai miró a su alrededor. Aproximadamente 600 personas hacían fila delante de él para entrar a la cabina del KOAN-testador. Hizo un breve cálculo mental. Cinco minutos por persona, una persona para cada una de las 25 cabinas del Centro de Juegos Neuroutopía, él estaría adentro en casi una hora.

La espera parecía interminable, pero, de acuerdo a lo que le había dicho su padre, cada minuto de espera valía la pena. Veinticinco personas más entraron a las cabinas. La fila avanzó. Sin recordar que hoy era día de juego, y que, por ello, se cortaba todo tipo de transmisión o actividad no relacionada al juego, Makai cerró sus ojos, trató de sintonizar las últimas noticias de la batalla de Alfa-Centauri con su implante directo. Obtuvo ocho transmisiones de la final de Jai' alai, ocho de baloncesto tetradimensional, un análisis del último partido entre Taurnatov y Allexein, los campeones y eternos rivales de holo-ajedrez, una lectura de la condición defensiva del planeta, y la imagen de un reloj que marcaba la hora. Cambió a otros canales, sin obtener mejores resultados. Nada sobre la batalla contra los Nhia. Hoy era día par. Por ley, los ciudadanos se debían dedicar entera y exclusivamente a jugar todo, desde dados, juegos con huesos y pelotas, hasta cascos senso-simuladores que recreaban antiguas batallas de la vieja Tierra, observándolos o participando en ellos- cada día par del mes. El no cumplir con la orden traía consigo la pena de reclusión solitaria de una semana. Así había sido desde los primeros años de la guerra entre los humanos y los Nhia, y así sería hasta su conclusión.

De algún lado de la ciudad vino un ruido estrepitoso que hizo que Makai abriera los ojos repentinamente. Por un segundo, la gente pensó que finalmente las naves Nhia habían encontrado la forma de romper las defensas planetarias de la Nueva Gaia y que estaban procediendo a destruir el planeta sistemáticamente, como hicieron con todo el sistema Sol. La fila casi comenzó a disolverse ante la incertidumbre.

Como si fueran un solo organismo, todos los habitantes de la zona sintonizaron al satélite con sus implantes, para verificar si el planeta seguía realmente a salvo. Las lecturas eran normales. Ninguna nave amenazaba a la nueva colonia. Además, de acuerdo al código del Nuevo Bushido, los ataques planetarios violaban todos los reglamentos bélicos entre humanos y Nhia, y eran fuertemente penalizados. Alguien en la fila murmuró que el ruido se debió a que el equipo de casa finalmente anotó el punto de empate en la final del Jafalai acuático. La fila recobró su forma y, poco a poco, su tranquilidad.

Makai tenía hambre. No había comido en casi un día. Inmediatamente sintonizó un canal al azar. Efectivamente, el equipo de casa había anotado un punto y estaba a punto de anotar otro más. Sintió que alguien le tocaba el hombro, indicándole que la fila había avanzado una vez más. Caminó hacia adelante, sin abrir los ojos. Todo pensamiento de comida quedó atrás.

El juego del Jai'alai lo absorbió tan completamente, que, cuando volvió a abrir los ojos, ya podía distinguir a las azafatas de la puerta que se encargaban de guiar a los jugadores a las cabinas.

De seguro que su grupo sería el siguiente. Un frío recorrió su espalda mientras recordaba lo que su padre le había dicho del KOAN-testador.

"Es el juego de todos los juegos. Tu rival es invencible, pero nunca es más de lo que eres tú. Sabe lo que sabes, te conoce como tu propia sombra. Sus preguntas son las tuyas y tus respuestas son sus laberintos.

Nada de lo que te digo te puede preparar para lo que allí verás, pues las palabras no alcanzan para abarcar tanto significado".

Su estómago se retorció, pero ya no era sólo hambre. Estaba nervioso. En el senso-simulador del liceo, él había sido el mejor entre sus compañeros, obteniendo una anotación casi perfecta en todos los escenarios bélicos y de razonamiento. Las ecuaciones cuánticas le parecían tan aburridas como las simples combinaciones binarias que había hecho de niño. Entonces su profesor le recomendó participar en el Koan-testador.

Al principio, de lo que había leído en la interred, Makai no creyó que el Koan-testador fuera la gran maravilla que todos decían que era. Sus reglas eran sencillas. El jugador se conectaba al KOAN-testador y éste le hacía preguntas que debía responder. Realmente se basaba en un antiguo juego infantil de la primera Tierra en el sistema Sol, en el que dos contrincantes se planteaban enigmas y adivinanzas mutuamente, ganando quien respondiese la mayor cantidad de preguntas correctas. Este mismo principio se había utilizado en los juegos de segunda generación, que eran impulsados por electricidad (Makai se rió ante la idea de tener que utilizar cables metálicos y corriente eléctrica para algo), en los que los jugadores se podían enfrentar no solamente contra otros rivales humanos, sino contra una máquina, que luego fue una computadora (También a electricidad. ¿Cómo podían vivir así en ese entonces?, se preguntó Makai).

Los juegos y las guerras actuales mantenían el mismo principio: oponente contra oponente, gana el más apto. Pero, ¿qué pasaba cuando los rivales eran iguales en todos los sentidos? La respuesta era simple: ocurría un empate. A pesar de ello, de acuerdo a Tzuoal, el gran filósofo neocuántico del siglo pasado, en términos humanos, un verdadero empate era inexistente, puesto que era imposible enfrentar a dos rivales humanos idénticos. Tarde o temprano, el cuerpo y/o la mente de alguno de los contrincantes siempre debía ceder primero. Todo era cuestión de tiempo.

Es más, si no fuera por el tiempo, el juego entre oponentes idénticos (si es que existieran), sería infinito. Incluso Tzuoal llegó a enunciar que si dos fuerzas infinitamente poderosas e idénticas entraran en colisión, el velo del tiempo se rasgaría, creándose así un vacío temporal, una nada donde las leyes del tiempo serían negadas. O algo por el estilo. Lo cierto que las teorías de Tzuoal a veces bordeaban en lo absurdo, motivo por el que los científicos las ignoraron casi durante un siglo, hasta la invención del KOAN-testador.

Makai consultó la hora. En menos de cuatro minutos estaría dentro de la cabina KOAN, enfrentándose a un rival único. Desconectó su implante, preparándose mentalmente para lo que iba a venir. Se tocó el espacio justo encima de ambas orejas, donde su padre le dijo que le pondrían los parches que conectarían los lóbulos de su cerebro a un neuroestimulador que se encargaba de extraer e introducir información para utilizar durante la sesión.

Finalmente, le tocó el turno a su grupo. Makai y el resto de los jugadores ingresaron a la sala de las cabinas. Todos se miraron entre sí, conscientes de que algunos tal vez no se volverían a ver.

Al menos no como antes. Makai recordó que una vez uno de sus compañeros del liceo dejó de asistir luego de haber estado en una sesión del KOAN-testador. De acuerdo a algunos rumores, el muchacho habría sufrido una descarga extrema de estímulo y quedado mudo, desaparecido de la cabina o habría muerto misteriosamente. No se sabía con certeza. De lo único que Makai estaba seguro era que, cuando su padre salió del KOAN-testador, nunca fue el mismo. No sabía exactamente en qué había cambiado, pero lo podía sentir. Había un ligero olor a ozono en el aire, una tensión que se respiraba como agua. Un guía lo llevó junto con el resto del grupo a una cabina con dos puertas.

Mientras caminaban, se les explicaba cómo funcionaba el Koan-testador. "Al inicio, algunos de ustedes se sentirán incómodos con la privación sensorial. No se preocupen, es una condición momentánea, e indispensable para tener una buena sesión. Ambos lóbulos cerebrales se conectan al neuroestimulador, que se encarga de descifrar las señales de un lóbulo para enviarlas al otro lóbulo, codificadas de manera entendible, a veces a manera de pregunta, a veces no. Las cosas siempre son distintas para cada persona y nunca se les puede preguntar algo que no saben, puesto que la fuente de todo acertijo es la mente de uno mismo. A medida que uno va avanzando, los escenarios se pueden volver más complejos. Básicamente, es el juego más avanzado de solitario que se puede desarrollar. ¿Alguna pregunta?". Makai levantó la mano.

"¿Cuáles son las reglas?", preguntó. El guía sonrió levemente. Por un instante, Makai pensó ver en su rostro una mirada distante, casi de contemplación, una mirada que muchas veces vio en su padre después de que participó en una sesión KOAN. "Eso dependerá enteramente de ti", le respondió el guía.

Uno a uno, los jugadores procedieron a tomar sus lugares en las cabinas, donde se sentaron en sillones acolchados. Aunque confundido con la respuesta del guía, Makai decidió no preguntar más. Sabía que la lógica del KOAN-testador era tan secreta e intrincada como la personalidad de cada uno.

Cuando el guía conectó los parches a su cráneo, Makai estaba temblando.

De un momento a otro, las sensaciones físicas de Makai desaparecieron. De repente se encontraba a oscuras, en el silencio más absoluto y total. La privación sensorial era uno de los requisitos indispensables para poder concentrarse enteramente en el Koan-testador. Oyó, sin oír realmente, una especie de zumbido ininteligible. Mientras más enfocaba su atención en el ruido, menos podía percibirlo. Sólo cuando se relajaba sentía que se hacía más fuerte. Poco a poco, se dio cuenta de que era una voz. El juego había comenzado.

"¿Quién eres?". La voz provenía de la oscuridad. Makai dijo su nombre completo, edad, y todos los datos que le parecieron relevantes.

"¿Qué sientes?". Makai respondió nuevamente. ¿Era el famoso KOAN nada más que esto?, ¿había esperado tanto tiempo en fila para que le hicieran preguntas de escuela básica a oscuras?

Inmediatamente, la oscuridad retrocedió y Makai apareció en un aula de su escuela primaria. Se miró a sí mismo y se dio cuenta que el tiempo había retrocedido. Ya no era el muchacho de 18 que alguna vez derrotó a todos sus compañeros en el liceo, sino un niño de cinco años. Frente a él se hallaba el maestro Atys, el primer profesor que había tenido. Atys escribía una ecuación matemática en una pizarra.

Makai levantó la mano y dijo: "32". Atys siguió escribiendo otra ecuación y respondió sin mirar a Makai. "¿Qué es 32?"

"La respuesta a su pregunta", respondió Makai.

"¿Qué pregunta?", dijo Atys.

"La que usted me hizo", devolvió Makai. Sólo entonces Atys dejó de escribir y se dio la vuelta para mirarlo.

"Yo no te hice pregunté alguna", dijo.

"¿Entonces por qué escribe ecuaciones en la pizarra si no es para que yo las responda?" Makai se hallaba confundido. Atys sonrió.

"¿Quién te dijo que yo quería que las responda?"

"¿Cuál sería el sentido de jugar si no es para responder al enigma?"

"Entonces para qué hacer una pregunta que se va a responder de todas formas?", replicó Atys.

"Entonces, preguntar no sería más que una pérdida de tiempo, ¿no crees? Makai quedó mudo un instante. Atys se dio la vuelta y continuó escribiendo en la pizarra.

"Si no respondo, no gano", dijo Makai entre dientes.

"Si ganas, dejas de jugar". Atys lo volvió a mirar, esta vez fijamente a los ojos. "Si dejas de jugar, pierdes. Si vas a dejar de jugar, ¿para qué empezar?, ¿para qué ganar?"

"El objetivo de todo juego es ganar", respondió Makai.

"Una respuesta es tan buena como cualquiera." Atys cerró los ojos y desapareció. En ese momento, la pizarra empezó a llenarse de ecuaciones y preguntas de todo tipo.

Automáticamente, Makai encontró que podía resolverlas con sólo mirarlas. Obtenía raíces cuadradas e hipotenusas casi tan rápidamente como aparecían. Fechas y eventos históricos, procesos químicos, todo lo que aprendió de los libros volvió a su mente como ráfagas de luz. Su cuerpo se llenaba de adrenalina. Sentía que estaba ganando. Sin embargo, una sensación inquietante se revolvía en su estómago. De rato en rato, tenía la impresión de que todas estas pequeñas preguntas ocultaban algo más grande detrás de ellas, como si fueran un velo que se hacía más espeso cada vez que se trataba de atravesarlo.

- Un pescador agarra 20 pescados con una red. Los lleva a la orilla. ¿Qué hace con la red después de atraparlos?

Makai leyó la pregunta una vez y su mente se detuvo abruptamente. En ese instante de duda, Makai sintió que el velo dejaba pasar un rayo de luz. Pero la pregunta no tenía sentido. No era lo suficientemente importante como para contestarla, así que prosiguió leyendo y resolviendo las demás preguntas de razonamiento lógico.

- Un cazador agarra un conejo con una trampa de hilo y palos. El conejo es café. ¿Qué hace el cazador con la trampa luego de atrapar el conejo café?

Nuevamente Makai se detuvo, confundido. Esta pregunta tampoco era importante y no entendía por qué estaba entre los demás acertijos. La respuesta era igual que a la de la anterior pregunta sin sentido, tan sencilla que ni siquiera merecía respuesta. Pero sabía que si no la respondía, volvería a aparecer nuevamente e interrumpiría el juego.

- "Nada. El pescador y el cazador no hacen nada más con sus redes y trampas," respondió.

Esta vez, sintió que el cuarto y la pizarra, incluso él mismo empezaron a deshacerse.

El vértigo lo envolvió y tuvo que clavarse las uñas en las palmas de su mano para no desvanecerse. Se sentía como un trapo que estaba siendo jalado por todos lados, y que rehusaba a romperse. Debía seguir con las preguntas.

El vértigo pasó. Makai tomó un momento para recomponerse y proseguir con el juego. Las preguntas y ecuaciones eran cada vez más abstractas, pero no tenía mucho problema en resolverlas. Fue entonces cuando las preguntas dejaron de aparecer.

El silencio se apoderó del aula y lo invadió como un oscuro frío. El KOAN había sido derrotado. No podía creer que hubiera sido tan fácil. Esperó, sabiendo que en momentos despertaría nuevamente en la cabina. Siguió esperando.

El tiempo siguió pasando y no despertaba. Pudo observar cómo las paredes de la habitación se desmoronaban lentamente, cómo la pizarra se volvía polvo. Makai se mantenía inmutable.

Pronto todo terminaría. Las respuestas ya habían sido dadas, sólo había que esperar.

La hierba penetró en la habitación, a través de las grietas entre los ladrillos. El techo se derrumbó. Flores crecieron entre los pies de Makai, y Makai siguió esperando. Poco a poco, todo rastro del aula desvaneció y él quedó al aire libre, rodeado de vegetación que crecía y moría.

Luego, la arena comenzó a cubrir las flores y las hierbas. Pronto, un desierto se formó a sus pies y lo cubrió todo de arena. Makai siguió su espera. Observó el desierto, viendo cómo incluso los granos de arena sucumbían ante el paso del tiempo. Tal vez, si esperaba lo suficiente, vería cómo hasta el tiempo mismo desaparecería. Entonces, ¿qué tomaría su lugar?

- "32", dijo una voz

Ahora Makai flotaba en una oscuridad absoluta. El aula, el campo, el desierto e incluso el mundo que lo sostenía ya habían sucumbido hace mucho tiempo, o tal vez hace segundos, no sabía.

- "32". En la oscuridad, Makai reconoció la voz. Atys había vuelto.

- "¿Qué es 32?" preguntó Makai.

- "La respuesta a tu pregunta," replicó Atys desde la oscuridad.

- "Yo no hice pregunta alguna".

Sintió una sonrisa en la oscuridad. Makai se dejó ir, libre al fin. Sintió que en algún lugar de este espacio sin tiempo, un muchacho era retirado de una cabina. El muchacho no hablaba, pues las palabras ya no le alcanzaban.

Su cuerpo no se movía, pues no tenía necesidad del cuerpo. Ya nada importaba, pues ciertamente ya ni siquiera él mismo existía ya. El velo había sido roto. Él mismo había sido el velo. Las liebres y los peces ya habían sido atrapados. Era tiempo de dejar las redes y las trampas, de dejar las preguntas y sus respuestas. Era tiempo de seguir jugando.

Tomado de (http://idh.pnud.bo/drows/idh_cuentos/presentacion/todo.htm)

Cognitivo Disidente

Nayra Corzón



El frío era brutal. El altiplano se puso gótico después de un torrencial. Una extraña penumbra cubría la ciudad y el cielo, mientras un sentimiento de melancolía infinita se posaba sobre los objetos.

Cuando pienso en el futuro, en nuestros planes y en los amigos, siento como si añadieran pixeles a la imagen borrosa, que sin esto la ciudad podría haber sido una fantasmal podredumbre. Esta ciudad llena de desechos nucleares y basura del siglo pasado. Una ciudad casi inexistente, un microcosmos residuo de una civilización antigua que aún late a través de su basura, que funciona casi sin control. No es anarquía ni caos, es una forma efímera de existencia, violenta, donde los hechos son producto de la necesidad de cada momento. No hay un diseño previo de lo que sucederá, no existe el concepto de futuro, vivimos en incertidumbre, sin tiempo.

Nuestro espacio es la ciudad basura. Las calles nos conducen a experiencias bélicas y violentas.

El sistema de este microcosmos se ordena en clanes que

sobreviven como galaxias distantes donde lo más importante es la información y la violencia.

Aprendemos a través de la información pirata. No tenemos dinero para comprar los chips informáticos, usualmente los implantan en el cerebro cuando uno cumple tres años y automáticamente se obtiene todo tipo de información: matemática, literatura, ciencia, arte; en fin, de todo.

Actuamos como forajidos, porque nos rehusamos a no pensar. Todavía procesamos la información a la manera antigua, cosa que es ilegal en las ciudades (En Ciudad Satélite todo es legal).

Julio 13, 2025

En los templos

De alguna forma perdimos a Sony. Volvimos a buscarlo dentro del enorme laberinto de luces y paredes perfectas, hasta que escuchamos su trémula voz al otro lado de la edificación. Cuando entramos en la sala, lo vimos rodeado de los hombres de gris. Los agentes de la policía de control nos apuntaban con sus armas. Sony sonreía. No le apuntaban, no estaba preso, era el delator. Tenía que haber una explicación. ¡No podía ser! De ninguna manera. Hubiera puesto mi vida en sus manos. Desde ese momento todo era incierto, cualquiera de nosotros podía ser Sony, porque todos éramos la misma persona. Nuestra infancia en Ciudad Satélite había sido una sola, nuestro tiempo era el mismo, no se bifurcaba hasta ese instante.

Julio 12, 2025

Flash # 1 (Recuerdo instantáneo)

Tal vez todo empezó aquel día cuando...

Caminábamos sobre el suelo verdusco respirando el olor químico hasta que amaneció en Ciudad Satélite, a 4.010 metros sobre el nivel del mar en La Paz, Bolivia. El sol empezaba a surgir, colosal, fosforescente, y la ciudad basura aparecía ante mis ojos como un holograma alucinante.

Las imágenes presagiaban algo extraño, algo diferente estaba por suceder. Lo supe cuando a las cinco, el sol era un foco difuso en el vasto altiplano y una densa niebla desconectó mi visión.

Desaparecieron las montañas nevadas detrás de la niebla. Los lentes infrarrojos, que además bloquean la luz ultravioleta, volvieron a posarse en mi rostro cortando la atroz densidad. De regreso a la base, encendí la computadora para comunicarme con los demás...

Del micrófono irrumpió La Voz profunda de Aiwa. En la pantalla una hermosa muchacha de facciones levemente asiáticas, más bien altiplánicas, diría yo, mostraba un rostro perfecto de vídeo juego. Su trabajo era vender información de contrabando a los del otro lado de la ciudad.

-¿Sabes que pienso, querido amigo?, que hablas demasiado y no haces nada, dijo Aiwa.

-¿Sabes qué pienso?, remedó Xerox, burlándose, tú sabes lo que pienso. Lo hemos discutido dos jiga bytes de memoria. Todos saben lo que mi maldita cabeza piensa: que no quiere ser una máquina cabrona.

-¿Qué escuchamos hoy en el panel de televisión?

Bolivia recibirá una importante donación de chips de información por parte de la Federación de Estados alienígenas debido a la celebración de su II Centenario como república. Los chips serán implantados en 5.000 cerebros de las ciudades satélite, ya que estos son los sectores más pobres y desamparados de la sociedad. Con esta donación, la FEA pretende subir el nivel de educación de la paz y sus ciudades satélite, fomentando de esta manera la evacuación de las ciudades basura hacia los asentamientos Yuppie a lo largo del mundo. El actual sistema de organización de los asentamientos yuppie, al igual que las ciudades satélite se originó a causa del intercambio tecnológico con los estados alienígenos. Los pactos comerciales iniciados en el año 2010 beneficiaron enormemente al progreso no sólo tecnológico, sino también cultural de la humanidad dejando, sin embargo, efectos colaterales como el desastre ecológico, que surgió en las ciudades satélite. Informe desde Bolivia... (Power off en la superficie del panel de visión).

- Espero que hayas escuchado bien Aiwa.

- Espero que tú también.

Xerox apuntó hacia mí con el dedo simulando un arma.

-¿Dónde está Sony? Esto es crítico. Confío en que estén conscientes de cuánto tiempo y espacio nos quedan libres. Nos implantarán los chips este mes y seremos Yuppies. No podremos pensar, ni decidir, ni nada... ¡Los hijos de androide nos robarán el puto cerebro!

De pronto Xerox sacó un arma y empezó a disparar al techo como apuntando al enemigo, con rabia. Tuve que salir de la habitación. Es lo que acostumbra hacer cuando se siente frustrado.

Paró el tiroteo...

- Escuché las noticias ayer. Nos “donarán esos chips”. ¿Pero sabes lo que son en realidad? Al piratear información el otro día, me enteré de que la Federación Alienígena de la segunda galaxia nos quiere robar información emocional del cerebro. Es por eso que nos implantarán esos malditos chips. No se trata de ayudarnos o de subir el nivel de educación, en realidad lo que quieren es robar emociones y usarlas para juegos en realidad virtual de alto impacto.

- No, no lo harán. Vivimos en una ciudad construida encima de desechos nucleares... Puedo aceptarlo, no es tan malo... a uno lo dejan en paz a pesar de toda la violencia en la calle, el desorden y la basura, pero lo que no acepto es que me quiten la capacidad de procesar la información que entra en mi cabeza y mucho menos que me quiten las emociones.

En la pantalla:

La Libertad para conocer, usar y procesar la información

-¿Y dónde está Sony?, ¿por qué no está aquí? Sin él no podemos decidir.

- Creo que tiene una sobredosis de información.

- Necesitamos a Sony. No creo que podamos hacer esto sin él.

-¿Y qué?, ¿te rindes Xerox?

- Vayamos donde Puma ahora mismo, dijo Aiwa.

- Sí, vamos ahora.

Apareció Sony en la otra mitad de la pantalla. Era un alivio escuchar La Voz casi etérea y calmada de Sony. Para Sony el plan parecía tener un sentido más profundo, un tanto heroico, al menos eso era lo que pensábamos.

- Si no resulta, no pasa nada. ¿A qué le temes Xerox? La policía de control hace mucho tiempo que no se asoma.

- Opino que lo hagamos. Arriesguemos el pellejo por una vez en nuestras vidas. Me gusta la adrenalina, además, hace tiempo que no conquisto el mundo.

Tenía los recuerdos plásticos en mi cerebro, tal como lo habíamos planeado junto a Sony, como sentíamos que funcionaría el plan. Lo peor era pensar que todo había fracasado. Tendríamos que volver a ser los mismos de antes, aún peor, recibir el castigo de la policía de control. ¡Era imposible! No podíamos ceder, no podíamos dejarnos caer en la trampa. Tenía que existir una forma de salir, de escapar. Algo tenía que suceder, mi mente se rehusaba a ceder.

Esos instantes eran indestructibles. Logré elucubrar miles de cosas en un segundo; tenía náuseas, sentía asco.

Extinguí el malestar y se me ocurrió decir: ¡Esperen! ¿Si les doy información me dejarán ir? Conozco el lugar donde están los demás discos.

- No niño, tenemos órdenes estrictas de arrestarlos.

Pensé que si los conducía a otro lugar y lograba despistarlos, de alguna manera lograríamos escapar. Por un segundo olvidé que estos seres no pensaban, que harían lo que se le había ordenado hacer y nada más.

Vi el rostro de Xerox, su expresión venía de un lugar lejano. De repente, las lágrimas estallaron en sus ojos, una tras otra. Era extraño verlo llorar, era lo menos esperado, lo último que haría Xerox, el último recurso emocional y bélico que tenía. La luz parecía palidecer y un silencio extraño nos comía a todos.

Los agentes miraban como si empezaran a sentir algo nunca antes conocido, como si de pronto apagasen la pantalla y empezaran a conocer el mundo real. Nadie dijo una sola palabra. La computadora se colgó, alguien apretó Stop por cinco segundos y como en un cortocircuito se escuchó un disparo. Era yo el que apuntaba, yo había disparado. Vi a Aiwa caer; sangraba, moría. Tuvimos que escapar y traicionar su vida. Empecé el enfrentamiento.

Había intercambiado a Aiwa por un futuro, por mi propia vida. No lo hice como una acción cobarde, sino como una acción humana, simplemente, eso...

Julio 13, 2025

Flash #2 (Recuerdo instantáneo)

Los templos, construcciones extrañas, espirituales, perfectas.

Llegamos al amanecer. Sony precede la caravana. Usa el atuendo de líder espiritual, una túnica translúcida de polyster casi transparente y un prisma que descompone la luz solar corona su cabeza.

Los templos no tienen semejanza a nada existente en este mundo de basura. Los construyeron en módulos geométricos, como el interior de una computadora gigantesca. Están siempre iluminados y se elevan a escasos metros del suelo por una ilusión óptica creada con infinidad de luces.

Esperamos por un largo rato. Después de horas vimos su asiento anti-gravitacional que entró flotando por la puerta. Su rostro, de otra dimensión sin tiempo, tiene facciones holográficas agudizadas por la luz ubicua que parece darle una extraña transparencia a todo. La voz de Puma es similar a sus facciones; no como una máquina, pero como sintonizado en otra frecuencia fuera de este mundo. Estudia las culturas antiguas, la investigación secreta de las sectas Tiwanaku. Una civilización antigua, tal vez la primera que pobló la tierra. Lo que más anhela Puma es encontrar su asentamiento original. Cuando la encuentre, estará listo para reconstruir los templos de acuerdo a los planos originales.

- Disculpen el retraso. Es posible que la policía de control haya encontrado este lugar. Intentamos rastrearlos toda la noche -dijo Puma desde un ángulo superior.

- Si hay algo en que podamos ayudar...

- No, muchas gracias Sony. Creo que todo está bajo control. En realidad me interesaría mucho saber si es que decidieron proseguir con el plan.

- Claro que sí. No queda mucho tiempo, dijo Aiwa.

- Perfecto. Acompañenme, necesito los discos que contienen los virus.

En los basureros encontramos discos con virus antiguos de finales de los 80.

Planeamos infectar los chips de información.

- Necesitamos contactar a Siemens del otro lado de la ciudad y creo que ya está todo.

Puse a trabajar a los demás.

-¿Todos saben lo que tienen que hacer?

Respondimos afirmativamente. Nuestros rostros adolescentes resplandecían extrañamente ante la luz. Ya no era una simple travesura, sino el pasaje hacia otra forma de vida. Este hecho marcaría nuestra existencia.

Puma intentó ponerlo en la forma más simple, pero lo que había explicado aquel día quedó para siempre entre líneas.

- Recuerden que el poder de su mente y el coraje son más importantes que la fuerza física; sobre todo el coraje porque es el deseo de vivir. Para ustedes esto es real, ya no el futuro y menos el pasado, su presente y lo que están viviendo en este momento es lo real. Si no actúan ahora, nunca lo harán y tal vez sea el fin. No conocerán mejor destino, ni habrán hecho nada importante en sus vidas. Serán como ellos, exactamente como los demás.

Logramos escapar por el laberinto. Puma estaba en la cabina borrando las copias de los discos para que no las encontraran. Decidimos usar virus antiguos porque no los conocían. Tardarían un buen tiempo en darse cuenta lo que había afectado el sistema.

No tenían una historia informática, la habían destruido porque no les convenía que los ciudadanos obtuvieran esa información.

Entramos por la pequeña compuerta. Los policías disparaban, un rayo rozó mi brazo izquierdo desgarrando el músculo. Xerox disparaba como un loco, como jugando un juego virtual donde mueres y obtienes otra vida, donde lo único que importa es acumular puntos matando al enemigo. Y, precisamente, es eso lo que hacía Xerox; acumulaba puntos para salvar su vida y la nuestra. Es extraño cómo la vida puede ser igual a un juego.

En ese momento confundes la realidad con la irrealdad, pero sabes que lo único que importa es salir ileso. (Lo que importa es tu causa y tu tiempo. La única forma en la que puedes perpetuar es pasando tu información a la gente correcta, protegiendo tu libertad de pensar).

Cerramos la compuerta. No sabía qué demonios íbamos a hacer. Estábamos encerrados en la cabina, pero confié en Puma cuando me dijo "cierra la compuerta". Creía en él de una forma diferente de la que había creído en Sony. Aprendí a reconocer la diferencia. Era increíble saber que existía, que Puma no

me mataría, que no dejaría que yo muera y que no traicionaría. Por eso salí a buscar a Aiwa. Los policías nos buscaban por el otro lado del edificio. Al salir de la cabina sabía que nada podría detenerme. Era parte de mi causa buscar a Aiwa y la encontré. Vi su cuerpo tendido, sangrando. Podría haberla dejado para apresurar las cosas. Era simple dejarla ahí, dejar que Puma nos conduzca hacia el triunfo y confiar en el destino, pero la arrastré hasta la cabina. Los policías disparaban, sin embargo, logré entrar, cerrar la compuerta y de pronto... ¡Despegamos!

Se iluminó la cabina y nos elevamos hacia las montañas nevadas del horizonte. Mi herida no era gran cosa, ya me habían atacado y disparado antes; nadie de mi edad estaba a salvo de los tiroteos frecuentes en Ciudad Satélite.

Apareció Xerox. Milagrosamente había salido ileso del enfrentamiento. Me miró, me abrazó y nos felicitamos. Los dos estábamos aún en estado de shock.

-¡Esto es una nave! -dijo Xerox sorprendido.

- Sí. ¡No me lo hubiera imaginado! Puma es un genio. Nos salvaste Puma, por poco morimos.

- No digas eso. Voy a empezar a llorar -dijo Xerox burlándose.

- Vamos a ver cómo sigue Aiwa.

- Sí, vamos

-¿Aiwa, estás bien?

No hubo respuesta

- Está inconsciente, perdió mucha sangre.

-¿Crees que se ponga bien? Tiene que ponerse bien... se va a poner bien.

-¿Dónde aterrizamos Puma? Tenemos que llevarla a un centro de restablecimiento físico, tenemos que conseguir que la regeneren, o por lo menos que...

- Tenemos que llegar a la base en la cordillera, tardaremos un rato hasta que puedan atenderla.

-¿Hay una base allá?

- No es exactamente una base, ¿sabes? Es más bien un reproductor de programas virtuales. Podremos viajar hasta las demás bases y comunicarnos. Mandaremos la información a través de una vía alterna, no por satélite. Toda la información vía satélite es revisada por la policía de control. Tendremos que usar telepatía.

-¿Qué?

- Telepatía. Eso dije

-¿Cuándo aprendiste! ¿Eso existe?

- Hay muchas cosas que no conocía de esta civilización. ¿Por qué crees que esto es tan importante?

- Estás hablando de los extraterrestres. Nunca vi uno. Quiero decir... sé que existen, sé que la Tierra tiene pactos comerciales con ellos desde hace unos 15 años atrás, pero ¿qué hay detrás de todo esto, Puma?

- Bueno, no sé si debo...

- Acabo de matar a mucha gente, ¿sabes? Creo que merezco saber.

- La tierra era donde habitaba una antigua civilización que hoy se conoce con el nombre de Tiwanaku, Maya, Azteca... En fin, todas estas culturas eran alienígenas y una de sus principales formas de comunicación era la telepatía.

-¿Y tú?

- Sí, exactamente es lo que soy: un tiwanakota.

¡Con razón! Todo empezaba a aclararse. Puma era un alienígena y Aiwa no. No creo. Tal vez tenía ADN humano. Me puse a mirar a todos, tal vez Aiwa o yo misma... (obviamente Xerox era alienígena).

-¿Puma, sabes si soy alienígena?

No hubo respuesta. No quise seguir preguntando y miré fuera de la cabina. Viajábamos a gran velocidad; la nave parecía no moverse. Todo esto en un solo día supera todos los juegos virtuales, las películas en tres dimensiones y en realidad toda mi vida si es que mi vida era real.

Empezaba a dudar. Podría tratarse de una especie de juego, un sueño o simplemente podría ser un personaje en un juego que alguien juega en este momento. Tal vez mi vida era parte de uno de esos...

¿Cómo se llaman?... libros (desde hoy dudaré de todo. La realidad es algo personal, igual que el tiempo. La forma de manejar y procesar la información debe ser personal; ésa es la libertad, sí).

El rostro de Aiwa palidecía. Empezó a toser, a toser y a llorar. No abría los ojos y su rostro adoptaba un tono azul. De pronto ya no era ella, sino yo; tendida en el asiento estaba agonizando.

-¿Qué es esto? ¿Qué ocurre? ¡Ayuda! Me borro. Nooooo. Alguien me desconectó. ¿Por qué yo y no ella?

-¿Sony? ¿Eres tú maldito traidor? ¿Me desconectaste? Estás jugando con mi cerebro. Maldito, suelta esa computadora ahora mismo. ¡Sony!

Realidad No. 2

Desperté instantáneamente.

¡Oh no! No, de nuevo, ahora no podré terminar de jugar, debo comunicarme con Xerox y Puma, tal vez puedan hacer que regrese.

- Ya terminó su media hora señorita.

- Pero tengo que seguir jugando. Además, no es un juego. Es muy real, debo volver. Mi amiga se muere y tengo que ayudar a Xerox y Puma. No nos pueden conectar esos...

- Podrá continuar si es que renueva su crédito.

- No tengo dinero.

- No puede seguir jugando.

-¡Usted no entiende!

-¡Claro que sí! Es muy real. Veo esta clase de reacción todos los días.

- Le pagaré más tarde.

- Tiene que irse. Ya estoy hartos de que esto suceda. ¡Esas compañías de juegos virtuales! ¿Qué les están haciendo a los jóvenes? Ya no pueden distinguir la vida real de la realidad virtual.

- Es que es real. Es una realidad paralela. Mire mi brazo, me dispararon; se lo juro. Hemos logrado crear una realidad paralela. La realidad virtual se materializa en el cyber espacio.

El hombre me miró de una manera ofensiva.

Nunca entenderá la realidad. La realidad se crea en el cerebro de cada persona. No estamos confundidos. Lo que quiero decir es ¿por qué no podemos vivir en muchas realidades alternas?

Debo volver a Ciudad Satélite, tengo algo que hacer allá...

Tomado de (http://idh.pnud.bo/drows/idh_cuentos/presentacion/todo.htm)

La Bolivia deseada por sus jóvenes escritores Paraíso o infierno: un país soñado desde los extremos

Rafael Archondo



Me ha tocado en suerte atravesar por decenas de cuentos de ciencia ficción; todos ellos, textos concursantes, necesitados de premios y aplausos, forjados en las horas que los chicos y chicas de este país apurado tienen que robarle al día. Sus autores tenían entre 17 y 22 años. El PNUD les pidió que se imaginaran a la Bolivia del futuro, que pusieran en historias sus anhelos y temores; sus turbaciones y desafíos. Así lo hicieron y apilaron 250 narraciones.

Sin embargo, hasta aquí quedaba pendiente aquel trabajo que era de mayor interés para los impulsores principales del concurso, es decir, el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), autor del Informe de Desarrollo Humano 2000. Resulta que esas decenas de cuentos (1.750 páginas) La muestra usada para este análisis está compuesta por 72 cuentos (casi el 30 por ciento del total), todos ellos enviados al concurso del PNUD y seleccionados como semi finalistas por el jurado. A ello se sumó, aunque sólo de manera colateral, un grupo de 21 textos gentilmente cedidos por la Agencia Suiza para el Desarrollo y la Cooperación (Cosude), que un año antes organizó un certamen similar, pero de crónicas, entrevistas y noticias periodísticas de ciencia ficción. Un primer análisis de este material más antiguo confirma todas las tendencias señaladas en este análisis. Son para nosotros hoy un valioso tesoro para explorar en la mentalidad de una nueva generación en el país. No se trata de los resultados de una encuesta, con toda su carga de sesgos o respuestas inducidas, sino que, a lo mejor, a la larga, esta documentación se establezca como una fértil herramienta de investigación social. Quizás sin proponérselo, los 250 participantes de nuestro concurso armaron juntos un retrato narrado de las maneras de pensar de esta su época y su circunstancia. Si a ello sumamos que fueron invitados a contar bajo los cánones de la ciencia ficción, coincidiremos en que en cada relato está encerrada una conjetura sobre el futuro, un palpito acerca de lo que se avecina, una aspiración abierta o encubierta, la superación creativa de una frustración presente.

Nos animamos a pensar que a través de sus historias se podía conocer a los autores, pero también a los jóvenes que ellos representan de alguna forma indirecta. Por eso las recorrimos todas, ganadoras o descartadas, bien o mal escritas, ingenuas o trascendentes. Con esas piezas construimos el siguiente inventario de ideas, proyectos y temores. Sí, le atribuimos todo a esos chicos y chicas del país que ahora pasan del colegio a la universidad y que en un par de décadas más, tomarán el mando del país. Ellos sabrán perdonar semejante atrevimiento.

En el camino, nunca confundimos los cuentos con diagnósticos precisos de la realidad o con proyectos de construcción política. No les exigimos que nos reflejen en ningún instante la realidad ni que se conviertan en declaraciones de principios de una generación. Sabemos que como todo abordaje simbólico, las narraciones en nuestras manos son construcciones parciales, traviesas y algo arbitrarias de la vida social. Nuestro análisis tiene las mismas características, lo cual no devalúa en nada su utilidad. Tenemos ante nuestros ojos una mirada particular de Bolivia, establecida desde su ángulo estudiantil y

juvenil, un fragmento de su población letrada. Otros lenguajes, distintos formatos, quizás no escritos, nos podrán dar cuenta de otros segmentos sociales de la Bolivia diversa y compleja que habitamos.

II. Los Cuentos y sus Clasificaciones

La generación en cuestión y reflexión tiene el ánimo dividido:

- Por un lado, impera en ella un fatalismo apocalíptico muy propio de la mentalidad boliviana, la cual podría resumirse en la frase: “No somos nadie”.
- Del otro lado, muestra su faz un optimismo mesiánico, de salvación, que transforma la oración anterior así: “Seremos todo”.

Nuestros jóvenes escritores cuelgan de un péndulo acelerado. Ora piensan que el país está condenado a disolverse, ya sea por su propia incompetencia o dado el poder desmesurado de las demás naciones, ora especulan sobre una monumental y vertiginosa transformación de Bolivia en una superpotencia mundial. O todo o nada.

En uno de los 250 cuentos, por ejemplo, lo boliviano ha sido borrado de la cartografía planetaria y sólo se divisa en su reemplazo a un pelotón de esclavos al servicio de algún centro imperial, mientras en otro, el país ha superado en apenas dos décadas el bienestar de Estados Unidos y se apresta a conducir el destino de los demás terrícolas. Ningún autor examina situaciones intermedias, momentos de transición o nuevas salidas que no consistan en sustituir a un amo por otro o sucumbir para siempre. En el imaginario de estos jóvenes escritores, los países se hacen poderosos y viables de una única manera: industrializándose y, después, si se dan las oportunidades, sometiendo a los demás a su dominio económico y militar. Pese a esta admirable unanimidad, que proporciona la sensación de que muchos de los cuentos están escritos por los mismos dedos, cada una de las visiones, sea ésta fatalista o la mesiánica, se deja ordenar en una nueva clasificación que permite registrar matices interesantes.

Veamos estas versiones de manera sistemática.

a) Las Narraciones fatalistas

Aquí el pesimismo campea y es el motor dominante de la mayor parte de las acciones. Estos jóvenes, ahora mucho más expuestos que los de antes a las realidades externas a Bolivia, se muestran dolidos por el visible atraso de su lugar de origen. De aquella sensación, pasan con rapidez a la resignación o a la rabia más sublevada. El desencanto o la impotencia son otros sentimientos colaterales.

Entre los cuentos fatalistas, los encontramos de las siguientes clases:

1. Desastres eco globales.- Se trata de narraciones en las que la naturaleza ha sido devastada, por lo general, a causa de la acción humana supuestamente civilizadora. Es el fin del aire puro, de la capa de ozono, de los bosques o del agua limpia en todo el planeta. La conclusión es siempre la misma: la ambición de los seres humanos los ha llevado a su propia destrucción, a quemar su morada. El reproche ecológico ya no va dirigido a los bolivianos, sino a la especie humana.

2. Privación de la Soberanía.- Son cuentos en los que Bolivia es transformada en una colonia o sencillamente desaparece como entidad soberana. En el primer caso, el hecho es atribuible a la intervención de una potencia extranjera, es decir, uno o varios países confederados, o incluso un ejército extraterrestre, que en este caso, esclaviza a toda la Humanidad. Algunas narraciones retratan un proceso de liberación de los opresores, donde, invariablemente, uno o varios bolivianos resultan siendo los principales héroes de la causa justa.

3. Situación de Estancamiento.- Es tan trágico el diagnóstico reiterativo de la situación del país, que la sola idea de que ésta se mantenga durante un tiempo más, ya es un desenlace lamentable. En estos cuentos, sus autores comprueban aterrados que la corrupción, la pobreza, el atraso tecnológico, la tristeza, la deuda externa, la falta de acceso soberano al mar y la entrega de los recursos naturales a empresas extranjeras continúan formando parte del cuadro dominante de Bolivia. En general, esta situación de estancamiento está dominada por el ejercicio de una soberanía aparente, por la que los dirigentes del país se empeñan en derrochar la riqueza nacional y en beneficiarse a sí mismos de su situación privilegiada al mando del gobierno.

b) Las Narraciones mesiánicas

En este espacio nos encontramos ante soluciones mágicas, casi religiosas. La descripción de un país lleno de tantas fatalidades parece a momentos tan increíble, que las salidas también se tornan inverosímiles. Nuestros jóvenes escritores apuestan a un milagro para sacar a Bolivia del atraso, y la fuerza de ese cambio llega con una contundencia tal que de haber corrido el riesgo de desaparecer como nación, el país se convierte en la primera potencia mundial. Las causas que desencadenan ese prodigio no pasan nunca de ser dos o tres. Acá son usuales los desenlaces simples, por los que el cambio de uno de los factores del subdesarrollo, catapulta a Bolivia a encabezar la lista de las principales naciones industriales. Es un vuelco completo de la situación, una redención total, de estilo mesiánico, muy cercano a la Biblia y a los padecimientos del pueblo hebreo.

Entre las historias de salvación del país, encontramos los siguientes tipos de cuentos:

1. La Redención natural.- En estos casos, el milagro viene prácticamente del cielo. El país se convierte en una potencia industrial, por ejemplo, porque los demás países son devastados en su agricultura, y se convierten en dependientes de los recursos cultivados en tierras bolivianas; o porque en esos mismos suelos se descubre un nuevo o conocido mineral, indispensable para las industrias del hemisferio norte. En consonancia con las visiones ecologistas que impregnan las narraciones fatalistas eco globales, ya mencionadas, en estos casos se escribe mucho sobre la biodiversidad de Bolivia y las maneras en que podría ser aprovechada en un mundo que se precipita en la destrucción del medio ambiente. De alguna manera, muchos jóvenes escritores sienten que la falta de industrias en el país le ha generado una ventaja impensada: el haberse convertido en una especie de reserva ecológica del y para el planeta. En algunos casos, los atributos naturales de Bolivia son equiparados con los valores éticos y familiares que excepcionalmente se habrían preservado acá y que se oponen nítidamente al materialismo, atribuido como rasgo de las naciones industrializadas. Así, el país sería también una reserva moral del planeta y allí también residiría su gran riqueza. En estos cuentos no es raro observar el enfrentamiento entre los valores individualistas, competitivos y lucrativos de las naciones ricas con la supervivencia de la solidaridad y el amor al prójimo que serían rasgos típicamente bolivianos.

2. La Redención política.- Un gran porcentaje de los relatos asienta la solución de los problemas nacionales en la figura, el carisma y las cualidades de un único dirigente político. No hemos encontrado ninguno en que por ejemplo se haga mención a un grupo o un movimiento. Siempre es un caudillo. De manera increíblemente homogénea, todos los que plantean esta salida lo describen como un hombre honesto, de origen humilde, que triunfa gracias a su esfuerzo propio y que al llegar a la Presidencia de la República, instala un nuevo orden que termina, de una vez y para siempre, con la corrupción, la injusticia o las desigualdades. Es algo así como un Mesías venido desde las bases, que al principio se enfrenta con fiereza con los poderes establecidos, que reaccionan airados ante su presencia. En muchos casos, este ser extraordinario, tan esperado por los ciudadanos, es el mismo autor del cuento. En la mayoría, además, el líder, encumbrado en el poder sobre un amplio respaldo popular, asume de inmediato actitudes autoritarias contra los líderes políticos convencionales, que son los constantes villanos de todas las historias. Por la forma en que es descrito, se trata de un vengador, designado por la sociedad para castigar al sistema de poder, al que se considera como la causa de los males colectivos. Otro de sus rasgos es el nacionalismo, porque suele derivar en la devolución de los recursos naturales al control del Estado o del pueblo.

3. La Redención tecnológica.- En este caso, la salvación nacional viene de la mano de las máquinas. En varios cuentos, por una razón misteriosa, el país se pone de inmediato al nivel de las naciones industrializadas gracias a la adopción de patrones tecnológicos de vanguardia. Autos voladores, rascacielos, cabinas de teletransportación, naves espaciales o teléfonos con pantalla; todo ha sido incorporado a la vida cotidiana de los bolivianos y la celebración fascinante por haber superado el atraso llena páginas y páginas de entusiastas descripciones. Otra idea reiterada en varias historias da cuenta del aporte individual y extraordinario de algún científico boliviano, cuyo hallazgo saca al país de la miseria. Un autor se imagina que éste descubre, por ejemplo, la vacuna contra el Sida, lo que convierte a los demás países en dependientes farmacológicos de Bolivia.

4. La Redención marítima.- Con una frecuencia inusitada, muchos cuentos sitúan a Chile como el principal escollo para el despegue del país. En ese sentido, la recuperación del acceso soberano al mar termina siendo la meta suprema del país y la llave para la prosperidad futura. Es interesante comprobar que en ningún caso se plantea como método una guerra de reconquista, sino siempre una enérgica

advertencia de los demás países que consigue que Chile devuelva los puertos voluntariamente. Son los resortes de la solidaridad los que hacen que nuestro vecino deseché sus intereses y reponga los daños. En varios relatos se destaca el carácter pacífico de Bolivia y la viabilidad de una solución negociada a su mediterraneidad. Se habla de una presunta superioridad moral del reclamo boliviano, que no puede recurrir a los métodos irracionales y violentos de su adversario transandino. Varias páginas sirven para recrear el júbilo imaginado tras esta victoria diplomática, que generalmente va acompañada por un liderazgo político extraordinario ya mencionado antes.

III. Los Cuentos y sus Formas de Comunicar

Hasta aquí hemos establecido una clasificación que ya nos adelanta el contenido de las narraciones analizadas. Nos corresponde ahora bucear en la prosa de estos jóvenes escritores a fin de comprender sus ideas en acción y sin grandes intermediaciones. Recuperando la clasificación explicada antes, introducimos ejemplos de cómo se encararon los temas en cuestión.

a) Las Narraciones fatalistas

Desastres eco globales

La conciencia ecológica es un valor generalizado para esta nueva generación. La destrucción del entorno natural global es moneda corriente en varios cuentos, incluso cuando no parece existir una relación directa con los temas centrales que avivan las narraciones. Uno de los concursantes hace un repaso de los símbolos nacionales, 200 años después de fundada la República, y encuentra que la flor de la Kantuta se ha extinguido y que el verde de la bandera pronto desaparecería al no poder simbolizar más los recursos forestales. Otra historia habla del sentido de previsión del Presidente Banzer, quien envía a una niña al futuro para que le entregue al primer mandatario boliviano de ese tiempo una lista de todos los recursos naturales del país y los consejos para recuperarlos en caso de que se hayan agotado. Con la ayuda de un extraterrestre amistoso, el jefe de Estado destinatario comprende lo que puede pasarle al planeta si no conserva sus fuentes de vida y con ello la heroína regresa a su tiempo con la satisfacción de la misión cumplida.

En general, estos cuentos tienen como telón de fondo una visión fatalista del ser humano como especie. Por eso, uno de los concursantes escribe con pesimismo: “El hombre es creador de su propia destrucción y su ambición no tiene límites, hace mal uso de sus recursos y los explota, dicen que antes todo fue muy hermoso, que hasta teníamos árboles (...) me es difícil creerlo, porque no puede ser que haya ocurrido un cambio tan repentino, aunque del hombre se puede esperar todo, hasta lo peor”. En otra narración, el desaliento por la condición humana es más elocuente: “El hombre se ha convertido en un cazador de su propia especie, tal vez porque no le quedaba otro ser viviente para ser exterminado”. Otro les describe así a sus secuestradores, unos extraterrestres, lo que es su especie: “Los seres humanos somos conflictivos, tenemos un sinfín de errores (...) somos capaces de muchos logros y triunfos, pero también podemos convertirnos en bestias salvajes, podemos ayudar mucho, pero antes tenemos que aprender a tolerar”.

En ninguna historia encontramos una mirada benigna con respecto al ser humano. Siempre se destaca su racionalidad imperfecta y la persistencia de un ciclo por el cual, los logros alcanzados se tornan en fracasos inesperados. Se habla de una criatura incierta, vacilante, con las mismas potencialidades para hacer el mal o el bien. Sin embargo, ese espacio de indeterminación es la base de las esperanzas constantes en que en algún momento podrá corregirse el mal rumbo tomado.

Privación de la Soberanía

Quizás porque también son frecuentes en el género de ciencia ficción, se repiten en los cuentos analizados, las legiones de extraterrestres que invaden la Tierra ya sea para civilizar a los seres humanos o para esclavizarlos. Uno de los relatos construye un desenlace apocalíptico cuando un ejército de mutantes se adueña del planeta. Bolivia, como las demás naciones, comparte el yugo. En ese momento brota una “Nueva Alianza Humana” con el fin de organizar la resistencia al invasor. Una pareja de bolivianos participa en esas labores, donde ya desaparecieron las distinciones nacionales y todos son iguales ante el enemigo común. En este caso, la identidad nacional se diluye en una agregación más ventajosa donde ser boliviano hace parte de un sentido universal. El heroísmo de la citada pareja los

consolida como ciudadanos del planeta, en plena igualdad de derechos. Así la soberanía nacional perdida es reemplazada por otra de rasgos globales que no reproduce vacíos ni angustias.

Una narración parecida, y llena de acción, describe la crueldad de los Miogs, seres extraplanetarios que al verse alcanzados por las naves espaciales de la Tierra, invaden el mundo y someten a la raza humana. Un grupo de bolivianos se esconde en las cuevas del Valle de la Luna, muy cerca de La Paz, y planifica una guerrilla de resistencia al poder opresor. Los líderes rebeldes son Re, Mallku, Evro, y Cristhelle. Los Miogs enemigos tienen la apariencia de un oso y una avispa al mismo tiempo, poseen alas, un cuerpo peludo y su estatura es de tres metros. Al final, no son ningún obstáculo serio para estos bien preparados 130 guerrilleros bolivianos. La guerra termina expandiéndose por todo el globo y en la batalla final, 100 millones de humanos libran dura refriega con 200 millones de Miogs. El Mallku muere heroicamente en el campo de lucha, Evro y Cristhelle culminan la tarea y unen sus vidas en matrimonio.

Sin embargo, en los cuentos que asumen este punto de vista, la pérdida de la soberanía boliviana tiene más relación con los poderes imperiales terrenales que con los estelares. Un relato llama al enemigo externo “Confederación Estado Unidense” (CEU), otro se refiere a la “United American States League” (UASL), una alianza de Estados Unidos con las potencias latinoamericanas para disolver y repartirse a los países débiles como Bolivia. Sea cual sea el nombre del poder colonizador, el país víctima se transforma en un campo de concentración, una legión de esclavos o un centro de experimentación científica. “Los bolivianos somos la gente pobre, sólo somos conejillos de Indias para los ambiciosos estado unidenses”, constata una escritora absorbida por su relato.

En otro relato, un millonario repugnante subasta todas las riquezas del país, desde el Salar de Uyuni hasta los bosques tropicales. La moraleja final asegura que la gente es más importante que el mercado. En otra narración, su autora afirma desalentada: “Bolivia ya no existía, era tan sólo una colonia más”. Más adelante, la protagonista del cuento advierte que está en su poder una información altamente subversiva: “Hoy es 6 de agosto, aniversario de Bolivia, y el que tú sepas esto atenta contra ellos y sus intereses”. El mero hecho de conocer que alguna vez ese pueblo esclavizado fue soberano ya es motivo de persecución; la muchacha debe huir para alcanzar su libertad, derecho que no puede compartir con la nación oprimida. Un ejemplo excepcional por su contenido es un cuento llegado desde el Chapare. En él se pone énfasis no sólo en la pérdida de soberanía, sino, sobre todo, en la erosión de la identidad propia: “Vi cómo Bolivia había progresado tecnológicamente (...) La Puerta del Sol había desaparecido y en su lugar estaba una fábrica de textiles (...) Mi querido Chapare ya no era el mismo que yo conocí (...) el campesino había cambiado las abarcas por un pedazo de cuero llamado zapato, la sagrada hoja de coca había desaparecido. Vi también una cholita que dejó las trenzas por un buen peinado, que el lindo lenguaje aymara, quechua, ya no existía”. Más adelante, la joven lamenta que los pueblos se parezcan a “las películas de ciencia ficción”. Es curioso comprobar que, para esta escritora chapareña, la ofensiva de los países poderosos para destruir la cultura indígena o boliviana tenga su origen en la envidia. Ella siente que el país es rico y, por eso mismo, envidiable. A diferencia de los demás autores, mira los cambios modernizadores como factorías de pobreza cultural. Un cuento similar que al principio observa muchos avances técnicos, hace la siguiente evaluación: “A pesar de que muchos aspectos habían mejorado, lo esencial, lo que significa la cultura de Bolivia, había quedado perdida”.

El racismo es abordado por otro de los relatos, y también aparece como sinónimo de pobreza cultural. Eusebio Choque, el compañero de universidad del narrador, logra ocupar la Presidencia de la República, pero lo hace con un nuevo nombre, Lancelote Crusoe. “Decidió cambiarse a uno más popular”, justifica el autor. Madura entonces la envidia, porque cuando ambos eran estudiantes, el narrador “intentaba ignorarlo en lo posible, pero tampoco desaprovechaba cualquier oportunidad de burlarse de su humilde apariencia o de sus faltas de ortografía”. Cuando el envidioso relator se entera de que Eusebio es mejor alumno que él, decide vengarse. La ocasión llega cuando el conspirador obtiene el cargo de asistente del presidente y lo traiciona. De esa forma queda convertido en un anti héroe.

Situación de Estancamiento

La desolación que produce la idea de que Bolivia siga como está hoy se muestra de distintas maneras entre nuestros cuentistas. Uno de ellos habla de “una ruleta infernal”, “un ciclo que se repite y nunca acaba” en un país con “un gobierno que nunca gobernó y un Estado que nunca existió”. Una joven se confiesa “dolidá” al comprobar, tras descender del auto del futuro que la había llevado junto a sus amigas a otra época, que el país no ha cambiado. “Parecíamos muertas en vida, todo parecía derrumbarse en nuestro interior, fue un shock terrible”, añade. Además de la pobreza, la corrupción en el

gobierno y la policía o el desempleo, se percata de que “la gente era muy liberal” y que “parecía no haber reglas”. Luego concluye apesadumbrada en que “éramos parte de la globalización, dominados por las potencias, no podíamos decidir, nos creíamos muy dueños de nosotros mismos, pero no era así”. Otra concursante hace una lista precisa de los despojos sufridos: “Cuánta pobreza, cuánta infelicidad, cuántas enfermedades, cuánto peligro, cuánta corrupción, cuánta dependencia, cuánta maldad”. A momentos el pesimismo suena a resignación en la prosa de otra concursante: “Tal vez somos muy ilusos en creer que puede pasar algo que cambie las cosas, que acabe la corrupción y el egoísmo”. También suelen aparecer algunas frases de obstinado optimismo: “Es mejor seguir creyendo que levantar los brazos”.

El síntoma de la realidad boliviana más deplorado por los autores es la conducta de los líderes políticos. Sobre ellos, un joven concursante augura: “Quiero ver a mi linda patria con todos los hombres unidos (...) sin esa política tan mezquina con hombres llenos de odio y ambiciones personales, porque ellos no trabajan para sacar adelante a su patria, sino para lograr ganar más dinero para sus intereses personales”. Otro autor apunta molesto: “Ya no recuerdo quién está de Presidente de Bolivia ahora. Es el eterno pasanaku Juego en el que todos son ganadores en algún momento mediante un sistema de rotación, que no se basa en los méritos de los participantes, sino en su mera inscripción a la actividad.. No sé a quién le tocaba el turno”. Más adelante enfatiza con desasosiego: “¡Pobres leyes!, qué pocas veces pueden cumplirse a cabalidad”.

b) Las Narraciones mesiánicas

La Redención natural

En estos casos, como ya se dijo, la naturaleza o la fortuna obran a favor de la atrasada Bolivia. El más divertido es el de un pulpo gigante que “medía diez metros” y se convierte en el salvador oportuno de la nación al derrocar de manera fulminante a un mal presidente, que terminaría sus días en un merecido exilio sobre el planeta Marte. Horas más tarde, un destacamento de robots se encargaría de reparar los daños provocados por el satisfecho animal que regresa al mar después de cumplir tan importante misión política y revolucionaria. Otra situación es la planteada por una historia concursante en la que la crisis del medio ambiente es tan profunda en el mundo, que todos los países deciden invertir mucho dinero en los países con altos potenciales agrícolas. Esa resulta siendo la única manera de combatir el hambre en el mundo. Bolivia, uno de los territorios más ricos en biodiversidad del globo, aprovecha el momento y se transforma en un emporio para los nuevos cultivos. Una de las mayores señales de progreso es también el incremento de su diversidad cultural. Dice el autor: “Negros, blancos o asiáticos” viven en el país, “porque encontraron en Bolivia aquello que les faltaba en sus vidas”.

La Redención política

En estas narraciones, la salvación de Bolivia aparece siempre en las manos de un individuo virtuoso. A veces es el mismo autor del cuento, a veces una tercera persona. Por ejemplo, un narrador, que ya ha jurado como Presidente de la República, constata que Bolivia “estaba herida de muerte” y que “la maraña de corrupción y la mentira se había apoderado de cada minúsculo pensamiento”. Asistido por una fuerza enigmática, el nuevo mandatario nombra un gabinete con personas que no tienen “nada que ver con un partido político”, gestiona con Inglaterra la devolución del acceso marítimo para el país, ordena el descubrimiento de yacimientos minerales y petrolíferos, concluye la condonación de la deuda externa y transforma al país de tal manera que “las personas comenzaron a migrar esta vez hacia Bolivia”. Celoso de la prosperidad obtenida, el Presidente ordena, sin embargo, vigilar severamente las fronteras e impedir la llegada de extranjeros. Para otra joven cuentista, su personaje principal se entera en un viaje al futuro que Bolivia está tan cambiada, porque “un hombre que luchó mucho por la justicia, que era de origen humilde, pero que había desencadenado un movimiento de masas, logró lo que ninguna persona, pues llevó a Bolivia a ser uno de los países más ricos del mundo”.

Este Presidente excepcional, en el que se depositan todas las virtudes, es, en varios casos, un instrumento de venganza que sanciona a los causantes de todos los males, es decir, los políticos corruptos. Otro concursante relata con claridad qué medidas deben tomarse para hacer efectivas esas sanciones: “Las medidas de cambio no dejaron pasar ni una semana. Las grandes casas de los políticos y gente adinerada del país pasaron a ser propiedad de familias pobres, mientras éstos optaron por vivir sobriamente. (...) Mendigos potosinos fueron alojados en la casa presidencial adaptando ésta como taller de pollería, bordado, mecánica, para poder brindarles un oficio e incluso es ahora también un hogar de

ancianos. (...) Ahora Bolivia parece una comunidad, donde todos somos una familia”. Pordioseros transformados en asalariados. La idea se refleja en otra historia de esta manera: “Al llegar al colegio siempre estaban las potosinas con sus hijitos que pedían limosna, pero no vi a nadie. Más bien unas oficinas y por los ventanales amplios aparecían figuras y rostros conocidos de personas que hace unos días vi pedir limosna, trabajando y algo distinto, con una sonrisa”.

El mesianismo, que intuíamos se muestra directo en un cuento titulado: “El Sueño de un Presidente pobre”. Cuando un reportero de la televisión entrevista al conductor del país, éste afirma: “Yo sólo confío en el destino que Dios me dará y si tengo que correr la suerte de Jesús, en sus últimos momentos, rodeado de ladrones, estoy dispuesto a dar mi vida por mi pueblo, esas amenazas me dan fuerza para continuar”. En otra historia, el líder es Manuel, un niño de nueve años, un ser clonado y provisto de la mejor carga genética del universo. ¿Cómo resulta siendo boliviano? El cuento señala que se trata de un error, por el cual la célula gestora va a parar al vientre de una mujer indígena del altiplano, “de la denominada raza de bronce”, aclara el joven autor. La mezcla entre los mejores genes europeos y la madre dan origen entonces a un niño prodigio que termina convertido en Presidente con pleno respaldo popular. El escritor afirma de él que “es un infante infinitamente superior a esta raza deteriorada (la boliviana)”. ¿Qué medidas toma este líder tan prometedor? Por la narración sabemos que todos los ciudadanos del país consiguen un empleo y que los hambrientos reciben alimento. El gobierno que dirige, parece no obstante tener rasgos dictatoriales como lo advierten las siguientes citas: “La elite de los ricos se redujo en gran parte con la clausura del improductivo parlamento (...) aquellos que no lograron adaptarse a este sistema fueron exiliados a ciertos países del sur de Europa, en los que los capitalistas fueron reducidos a simples señores feudales, esto para evitar lides violentas y confrontaciones inútiles”.

Un cuento concursante expresa la necesidad de que este gran viraje político, que muchos anhelan, permanezca en la memoria constante de la población. Para ello se funda un museo en la ciudad de Santa Cruz denominado " Bolivia 2000". En él se exhiben gases lacrimógenos, que "ya no hacen más falta", "material escolar de mala calidad" y se monta una sala especial titulada "Presidentes de Bolivia, sus obras y sus estafas". Es el pasado superado que no se quiere olvidar para que jamás se repita.

Otro de los mecanismos políticos más pensados para impulsar el progreso de Bolivia es la integración con los demás países del Continente. El ejemplo más fuerte a imitar es el de la Unión Europea, que recibe varias menciones, sobre todo con respecto a su moneda única, que parece haber impresionado mucho a varios concursantes. Un autor habla entonces de una poderosa "Confederación Sudamericana" como una potencia emergente de la que Bolivia es parte; otro opta por una alianza más amplia, "La Unión de Países Latinoamericanos", que según él, es el único lugar del mundo donde quedan tierras fértiles, por lo que se ha transformado en un emporio agrícola de donde se alimenta la Humanidad entera, y hay un cuento en el que se menciona a una "Liga Mundial de Estados Verdaderamente Libres", algo similar a lo que fue el grupo de países no alineados. Otro relato prefiere el nombre "Confederación de Países Latino Americanos Unidos". En el espíritu de estas alianzas imaginarias parece latir la sensación de que la globalización puede ser un mecanismo favorable para un país pequeño y débil como Bolivia. La disolución de la soberanía se torna aceptable para estos jóvenes sólo cuando se la plantea en favor de una identidad mayor que siempre será Latinoamérica. "Un simple deseo puede cambiar las cosas", advierte otro narrador convencido de que la fuerza de los sueños tiene el poder de realizarlos. "Se cumplieron quizás no porque los había deseado yo solamente, sino porque toda la gente boliviana lo deseó también", añade. Este idealismo es un componente constante entre los escritores y se basa en una fe muy arraigada en la capacidad transformadora de las buenas intenciones. Otra escritora opina: " Bolivia es y puede llegar a ser si todos queremos lo mejor".

La Redención tecnológica

En general, las narraciones plantean una situación ambivalente con respecto a la tecnología. Para unas, la adopción masiva de los últimos artefactos científicos es un sinónimo claro de progreso. Abundan por eso las descripciones entusiastas de los más extravagantes inventos, que podrían mejorar la calidad de la vida cotidiana. Esta idea del futuro impregna los paisajes compuestos de edificios enormes, máquinas para la telecomunicación instantánea, robots o vehículos voladores. Una narradora escribe: "Era increíble, pero cada familia contaba con dos automóviles o navemóviles, uno para la noche y otro para el día". Otro concursante desea contar con un país autosuficiente, capaz de producir "desde un alfiler hasta aviones (...) teniendo el orgullo de vestir y usar lo que producimos, no como hoy en día tenemos vergüenza de lo nuestro, queremos siempre los productos del exterior".

Estos cambios en la Bolivia cotidiana se harían palpables en los ámbitos más comunes. Así por lo menos lo anhela otro autor: "Ya no había gente que trabajaba como lustrabotas ni como dulceras, todo era automático". En algunos aspectos, y de acuerdo al mismo concursante, el progreso nos traería costumbres cívicas ya experimentadas en otros países: "Las montañas tenían formas de estatuas de los gobernantes más sobresalientes". Como sinónimo de una "buena organización", se habría revertido la migración campo ciudad: "Toda la gente campesina se había regresado a sus pueblos, porque allá ya se conocía la nueva tecnología".

Tampoco es raro encontrar a bolivianos convertidos en héroes tecnológicos o sabios salvadores de la Humanidad. Un cuento narra el padecimiento del planeta a causa de un virus letal que va infectando aceleradamente a los pobladores de todos los países. El padre de la principal protagonista del relato es la única persona capaz de combatir el mal y cumple su misión para gloria del país. En otra narración, una expedición acuática demuestra que la Atlántida perdida está sumergida dentro del lago Titicaca. Sus habitantes llegaron hace siglos desde el espacio exterior y vienen siendo los primeros bolivianos de la Historia. Otra historia menciona la impactante invención de los rayos "Femani", que llevan ese nombre en honor a su descubridor, el boliviano Felipe Mamani, aunque uno no sabe si hay que agradecerse, porque, según cuenta el autor, producen alteraciones genéticas en los organismos que obligan a todos a usar trajes especiales. Al informar a sus lectores que él forma parte de un importante grupo de físicos bolivianos, otro narrador se ve obligado a repetir, para reducir la incredulidad que supone inmensa en el auditorio: "sí, bolivianos, como lo escucha".

Pero el cuento donde el conocimiento y la ciencia juegan quizás el papel más decisivo en la conversión del país en un centro del poder mundial, es aquel en el que una bióloga boliviana descubre que si se mezcla una enzima del fruto de la papa con la savia de la hoja de coca, surge un medicamento curativo del Sida. Gracias a la venta del remedio prodigioso al mundo entero, Bolivia no sólo termina de pagar su deuda externa, sino que incentiva con mayor empeño el cultivo de la coca para emplearla en la fabricación de la vacuna. Mediante una solución curiosa tomada por el Estado, los cocaleros son obligados a vender sus tierras al gobierno, quien se transforma en el monopolístico cultivador de la hoja, materia prima de la valiosa vacuna.

Un proyecto de transposición de materia a través del tiempo, dirigido por científicos bolivianos, en otro cuento, se ve necesitado de dinero para ser financiado y el gobierno toma para ello una decisión arriesgada: "No había otra que comercializar la hoja de coca en forma de cocaína de manera legal. Fue una medida desesperada que tuvo mucha repercusión en el extranjero (...) Fuimos víctimas del más grande embargo financiero (...) nosotros seguimos nuestras investigaciones, pero con el apoyo incondicional de todo nuestro pueblo y sus gobernantes". "El fin justifica los medios", podría decir nuestro escritor, porque el funcionamiento del país como exportador de droga termina siendo muy rentable para éste, dado que el dinero conseguido por este negocio permite culminar con un resultado óptimo: Bolivia ha descubierto una máquina del tiempo. Sin embargo, cuando la utiliza, se entera de que su futuro es desolador: en dos décadas más, el país será una colonia, porque al comprobar su potencial científico, las demás naciones se unen en una confederación para obligar a Bolivia a entregar sus conocimientos secretos. La fuerza militar se impone entonces a las razones y talentos del conocimiento.

Uno de los mayores logros de la ciencia imaginaria del futuro sería, de acuerdo a otro cuento, la descontaminación del río Choqueyapu de La Paz. El milagro da lugar a "aguas cristalinas". Algo similar desea un autor cochabambino para el río Rocha.

Sin embargo, en otros relatos, la ciencia aparece como sinónimo de deshumanización y erosión de valores. Una autora le hace decir a su personaje principal: "En Bolivia aún se conserva la gente que trabaja con la naturaleza y no con la tecnología que ahora está acaparando todo el mundo". En otra narración se opina en el mismo sentido: "En los tiempos de mi abuelita, la familia era sagrada, no es que ahora no lo sea, pero pasó a un segundo plano. Creo que es una consecuencia del desarrollo, sería interesante que se pueda lograr un equilibrio entre el desarrollo y la familia". El mismo texto recurre a un ejemplo muy utilizado en muchos relatos concursantes: "Mi país ha tenido cambios maravillosos. No niego, algunas cosas del pasado eran muy lindas, como que el ser humano no era reemplazado por máquinas o tecnología desarrollando así el potencial de cada persona".

Dentro de ese escenario donde la ciencia desplaza los valores tradicionales, la autora comenta: "Nunca una máquina podrá suplir a la familia y/o sociedad, porque para crecer el hombre necesita a otro hombre de carne y hueso como él". Lo mismo suele mencionarse en el campo de los valores. Una de las

concurantes escribe. "Los paceños de ahora piensan que es más importante tener plata que ser feliz (...) que es más buena onda ser diferente que ser auténtico". Otro plantea una visión que podría ser complementaria a la anterior: " Bolivia era un país más que no le daba importancia a la espiritualidad, se había sumergido en las cosas materiales". En uno de los cuentos encontramos las opiniones de un viejo bibliotecario cochabambino, quien le comenta al tripulante de una nave espacial lo que significa para él la ciencia y sus logros: "Ellos (los científicos) creen que pueden dominar todo lo que descubren, pero (...) incluso para la ciencia humana existen fronteras (...) millones de dólares desaparecieron en el espacio sin dejar rastros". El anciano le hace notar al astronauta que los enormes gastos absorbidos por los programas científicos terminan afectando a los países pobres, pues mediante el Fondo Monetario Internacional se les transfieren los costos de un dispendio oneroso e irresponsable. Como vemos, si bien un futuro lleno de artefactos modernos encandila a nuestros jóvenes narradores, varios de ellos conservan un temor a que este progreso deshumanice a la sociedad boliviana a la que consideran como más solidaria, espiritual y fraterna. El conocimiento aplicado tiene así sentidos ambivalentes y lo que es remedio puede ser enfermedad en ciertos casos.

La Redención marítima

Uno de los cuentos titula específicamente " Bolivia recuperó su Mar y su Territorio". En él se cuenta cómo la Organización de Estados Americanos (OEA) conmina a Chile a devolver a Bolivia su acceso soberano al mar. El resultado más importante parece estar en el párrafo siguiente: "Todo el rencor hacia Chile se disolvió de forma definitiva". No podía ser de otra forma, porque ese país habría decidido ceder territorio ante las presiones internacionales, provocando un júbilo popular enorme en Bolivia. Los cambios que este hecho produciría en la mente del autor son definitivos: "De aquí para adelante, la vida de todos y cada uno de los bolivianos no volverá a ser la misma, la autoestima subirá como vaso de cerveza, ya no habrá más discursos pesimistas".

En las historias, la salida al mar es normalmente el resultado de una buena gestión diplomática, un logro del imperio de la razón sobre los argumentos de la fuerza. Al especular sobre esta posibilidad, un cuento exalta al hombre que en su calidad de Presidente hizo posible esta meta: "Luis también estaba contemplando una Bolivia sin mediterraneidad, con una salida justa al mar, simplemente por haber dado a conocer que todos tenemos derecho a luchar por nuestros ideales y que no hay mejor manera que apoyarse el uno con el otro".

El 200 aniversario de la fundación de Bolivia es una buena ocasión, en otro relato, para que ocurra lo siguiente: "El presidente de Chile tiene una sorpresa para todos nosotros (...) después de tantos años de espera y esperanza (...) decide devolver el mar, siendo una muestra de amor para todas las generaciones venideras".

Una historia, enteramente dedicada al tema, cuenta cómo la Presidenta de Bolivia usa recursos de magia para obligar al primer mandatario de Chile a ceder el territorio disputado. "Hemos logrado, las aguas son nuestras", es la frase final victoriosa.

Sin embargo, la manera más imaginativa de acceder al mar está planteada en un cuento en el que los personajes visitan el lago Titicaca. Cuando se percatan de que éste tiene un extraño olor salino, son informados de que un terrible maremoto desatado el año 2012 inundó el territorio chileno, peruano y parte del boliviano. La modificación más importante de la geografía tras el suceso es la fusión del lago con el mar y las consiguientes playas marítimas en el altiplano. "Lo cual también ayudó al crecimiento integral de Bolivia", concluye la historia, como queriendo restarle importancia al suceso.

IV. Conclusiones

La narrativa, cuando es activada masiva y simultáneamente dentro de un grupo de rasgos similares y bajo cánones compartidos, puede convertirse en un instrumento de investigación social de gran valor. En tal sentido, un concurso literario juvenil, como el patrocinado por el PNUD, nos ha sorprendido por el uso analítico que se le puede dar al material recolectado. Esta última afirmación se sostiene en el argumento de que todo acto creativo o artístico contiene en su seno una condensación imprescindible del mundo social. El relato más abstracto y fantástico emerge siempre de un contexto determinado, y necesariamente lo refleja de maneras muy diferentes a como lo haría un discurso con pretensiones de verosimilitud. El encadenamiento de acciones, el uso de emociones y el suspenso, las tácticas no

reveladas hasta el final o a veces nunca, el juego de apariencias y sorpresas junto al lector enriquecen en gran medida el campo del análisis literario y sociológico.

Por otra parte, esta comunicación entre actores sociales e investigadores a través de la narrativa permite captar la riqueza de las metáforas y las maneras imaginativas en las que los portadores del discurso solicitado atrapan la realidad. Ello se presta a desarrollar modelos de análisis asentados en referentes comunes y facilita la comunicación entre los procesos sociales y sus investigadores. Así, el discurso académico engrana con el social y se abren las perspectivas de un campo de análisis y un lenguaje comunes.

Con respecto al contenido de los cuentos, se puede hacer la siguiente lista de conclusiones analíticas:

1. A pesar de un reiterado y casi unánime repudio de los jóvenes escritores a la política boliviana y sus representantes, existe entre ellos un alto nivel de politización. En consecuencia, son muy pocos los cuentos que se limitan a abordar temas universales del futuro, porque la gran mayoría se concentra en el abordaje de los grandes problemas nacionales. Esta tendencia hace que varios de ellos olviden en el proceso, que están escribiendo un cuento y deriven en el ensayo o en la encendida arenga pública moralizadora.

2. En general, la mayoría tiene el mismo diagnóstico de los males que aquejan al país. Dos aparecen como las causas más citadas para explicar el atraso de Bolivia, las internas y las externas. Las primeras son obstáculos principalmente políticos y se expresan en la corrupción de las autoridades o, en una mirada más amplia, la preeminencia, en ellas, de los intereses privados en perjuicio de los generales. Se percibe una honda indignación por este comportamiento, que incluso conduce a proponer remedios moderadamente autoritarios, aunque nunca se abogue de manera directa por una dictadura. Entre las causas externas del subdesarrollo aparece, sobre todo, la influencia de países ricos e imperiales. Bajo diferentes metáforas, los malos gobernantes bolivianos aparecen retratados como títeres de intereses foráneos. La capitalización de las empresas estatales aparece varias veces calificada como un proyecto contrario al bien común. Las consecuencias de ambas fuerzas causales serían la pobreza de la mayor parte de los ciudadanos, con la excepción de una minoría insensible; la tristeza de miles de personas y los diversos conflictos sociales, que, por lo general, son vistos como actos comprensibles, justos y hasta indispensables.

3. Ante el diagnóstico anterior, las soluciones postuladas en los cuentos son, en apariencia, sencillas y al mismo tiempo, radicales. Como ya se puede suponer, la más mencionada es una verdadera revolución en el mundo político, que implique el fin de la corrupción y, en consecuencia, el uso idóneo del dinero estatal. Este cambio es depositado, cuando se da el caso, siempre en manos de un líder, que emerge desde fuera de la política tradicional e irrumpe en ella con el respaldo del pueblo, para castigar a quienes causan la desgracia de Bolivia. En general es descrito como "un campesino que consigue superarse" y que tiene como casi única virtud la honestidad. Cuando no se menciona a un caudillo de estas características, la solución viene desde el terreno de la ciencia o por los azares de la naturaleza. En el primer caso, aparece como personaje prodigioso un científico boliviano que inventa o descubre algo que resulta siendo vital para el mundo entero. Ese único conocimiento adquirido saca a Bolivia del anonimato y la catapulta rápidamente a un mundo de prosperidad. En el segundo caso, un fenómeno natural cualquier pone en desventaja a los países hoy dominantes e invierte las condiciones de intercambio desigual. De esa forma, Bolivia se torna indispensable y pasa de la periferia al centro. Ya sea a causa de este desarrollo acelerado o al margen de él, una solución reiterada en decenas de historias es la recuperación del acceso soberano del país al océano Pacífico. Por esa razón, hay varios relatos en los que el enemigo principal de Bolivia es Chile y nuestros aliados son el resto del mundo. La idea de un Chile aislado internacionalmente, derrotado gracias a ello en el terreno diplomático, y obligado a devolver los territorios conquistados por sus tropas en 1879 se repite con asombrosa frecuencia.

4. A pesar de que, en los cuentos, Bolivia aparece humillada ya sea por sus malos políticos o por fuerzas foráneas imperiales, los jóvenes escritores recurren reiteradamente a la idea de que la falta de progreso material lleva a contar con una gran riqueza espiritual, donde radicaría nuestra fuerza como nación. Así, muchas de las tensiones narradas muestran a un adversario prepotente y ambicioso contra un país inocente, trascendental y místico. La idealización de las sociedades indígenas como núcleos forjadores de un hipotético carácter boliviano forma parte de este recurso discursivo. Así, en varios relatos, la tecnología también es vista como un factor de

empobrecimiento. La asociación entre robotización y desempleo es constante, también la de industrialización y pérdida de valores familiares. En ese sentido es claro el forcejeo, en los cuentos, entre un supuesto poder liberador de la tecnología y una serie de secuelas dañinas que ésta provocaría en la sociedad tradicional, más concentrada en la protección de los débiles y la fraternidad entre todos. Es ilustrativo un relato en el que el héroe, que es Presidente de Bolivia, decide sabotear individualmente la marcha de la maquinaria industrial a fin de que la parálisis del progreso técnico obligue a los empresarios a contratar a los cientos de obreros que quedaron sin empleo por efecto de ese cambio productivo. Cuando los jueces quieren enjuiciar al causante de los daños materiales, éste logra que lo absuelvan con un discurso conmovedor a favor de las dimensiones humanas del progreso. La otra manera en que se expresa esta supuesta "superioridad ética" del país ante un orden internacional injusto y "maquiavélico" es la ya citada renuencia de los jóvenes escritores a imaginar el uso de la guerra como herramienta para recuperar el acceso soberano de Bolivia al mar. Así, en la imaginada solución al enclaustramiento prevalece la persuasión sobre Chile.

5. En el momento de establecer algunos elementos de la identidad boliviana, ya sea para defenderse de la influencia foránea y para pasar a la ofensiva en momentos de apogeo de la autodeterminación nacional, los jóvenes escritores recurren con insistencia a Tiwanacu, como ejemplo de una civilización propia, misteriosa, pero sobre todo, sabia. El otro referente son los cuantiosos recursos naturales y la urgencia de que éstos beneficien a los habitantes de Bolivia. En un tercer plano, pero muy residual, aparecen rasgos como la música, la danza o incluso la selección nacional de fútbol, que, en uno de los cuentos más patrióticos, alcanza a llevarse la Copa Mundial tras un partido final electrificante con Brasil, que para colmo de glorias, tiene lugar en Cochabamba.

6. Como vemos por todo lo señalado, nuestros jóvenes escritores ponen en evidencia la fuerza de una mentalidad política que coloca al Estado como principal actor de las transformaciones nacionales. Como el país es pobre a causa de la pérdida de recursos ocasionada por la corrupción, parecen decir, entonces el paso fundamental es poner un freno radical a la actividad política tal como se la viene desarrollando hasta ahora. En general, la sociedad es contemplada como víctima de este proceso y por eso mismo, carente de responsabilidades. Todo esto se refuerza por la espera de un mesías con un poder de salvación. Es fuerte entonces una sed por los subsidios, las soluciones venidas de afuera y la expectativa por la llegada de un momento decisivo que ponga de pie sin demora todo aquello que está visiblemente de cabeza.

7. Finalmente quizás sea importante destacar que los cuentos muestran las huellas de dos discursos muy difundidos en la sociedad boliviana: el del civismo y el de la Iglesia Católica. El primero está impregnado precisamente por la urgencia patriótica de recuperar el mar usurpado por Chile. El segundo exalta siempre los valores familiares y solidarios, coloca la espiritualidad por encima del interés material y tiende a generar una desconfianza en el progreso tecnológico. Ambas visiones suelen ser muy fuertes en la etapa escolar por la que atraviesan o acaban de atravesar la mayor parte de los concursantes. De manera que en ellos parece haber un imperativo, salvo raras excepciones, de escribir un discurso "políticamente correcto", acorde con las expectativas del mundo adulto. Es por eso que no encontramos cuentos transgresores de los valores colectivos o de la moral pública, lo que al mismo tiempo desnuda las limitaciones de un concurso literario en caso de que se quieran conocer los deseos reprimidos o no socialmente legitimados de quienes participan. Al existir un premio y un jurado de por medio, se induce a los potenciales concursantes a plantearse una enunciación valorativa que no quiebre el aparente consenso ético de la sociedad. Pese a esta limitación, el valor de nuestra base de datos se preserva con las debidas cautelas.

La Paz, febrero 2002.

EL DELIRIO DE TURING (Fragmento)

Edmundo Paz Soldán



1.

Cuando le das la espalda al irresoluto amanecer en la calle y traspones el umbral del edificio en el que trabajas, dejas de ser Miguel Sáenz, el funcionario público

que uno adivinaría detrás del arrugado terno gris, los lentes redondos con monturas de alambre y la mirada medrosa, y te conviertes en Turing, desfazedor de códigos secretos, perseguidor implacable de mensajes cifrados, uno de los orgullosos orgullosos de la Cámara Negra.

Insertas tu tarjeta electrónica de identificación en una ranura. Se te pide un Código y escribes *ruth1*. La puerta de metal se abre y te espera el mundo con el que sin saberlo soñaste desde niño. Con pasos lentos, calculados como cada uno de tus movimientos —excepto los de la mente, la procesión va por dentro—, ingresas a un abovedado recinto de vidrio. Dos policías te saludan con ceremonia. Miran sin mirar el color de tu tarjeta: verde, que significa Más que Muy Secreto. Todo era tan fácil en tiempos de Albert, había sólo dos colores de tarjetas: amarilla (Secreto), y verde. Luego llegó el petulante de Ramírez-Graham (una vez lo habías llamado *señor Ramírez*, y él te había corregido: *Ramírez-Graham, por favor*); con él a cargo de la Cámara, los colores de las tarjetas fueron proliferando: en menos de un año, aparecieron la roja (Muy Secreto), la blanca (Nada Secreto), la azul (Ultra), y la anaranjada (Prioridad Ultra). El color de las tarjetas indica a qué partes del edificio se tiene acceso. Ramírez-Graham tiene la única tarjeta morada, que significa Alta Prioridad Ultra. En teoría, hay un solo cuarto del edificio de siete pisos para el que se necesita la tarjeta morada: el Archivo del Archivo, un cuarto pequeño en el corazón del Archivo. Da para reír tanta proliferación. Pero tú no te ríes, porque te sigue ofendiendo que haya compañeros de trabajo con tarjetas Ultra y Prioridad Ultra, capaces de entrar a donde tú no.

—Siempre tan temprano, profesor.

—Mientras aguante el cuerpo, capitán.

Los policías saben quién eres, han oído las leyendas que circulan sobre ti. No entienden lo que haces ni cómo lo logras, pero aun así te respetan. O acaso te respetan porque no entienden lo que haces ni cómo lo logras.

Pasas junto a la pared donde se encuentra el gran sello de la Cámara Negra, un refulgente círculo de aluminio con un hombre inclinado sobre una mesa, tratando de descifrar un mensaje. Un cóndor sostiene entre sus garras una cinta con un lema en morse: *Razón e Intuición*.

Es cierto, se necesitan ambas para penetrar la cripta de los códigos secretos. Pero es mentira que se usen en proporciones iguales; para ti, al menos, la intuición es la que señala el camino, pero el trabajo de zapa está a cargo de la razón.

No entienden lo que haces ni cómo lo logras, pero aun así te respetan. Lo que haces: ¿es correcto seguir hablando en el presente? Tus momentos de gloria, debes reconocerlo, se pierden en el vasto pasado. Por ejemplo: el 6 de diciembre de 1974, cuando detectaste esa célula de izquierdistas que utilizaba frases del diario del Che para codificar mensajes. O el 17 de septiembre de 1976, cuando lograste advertir al presidente Montenegro que se cuajaba una insurrección en regimientos de Cochabamba y Santa Cruz. O el 25 de diciembre de 1981, cuando descifraste mensajes del Gobierno de Chile a su encargado de negocios, acerca del desvío de las aguas de un río en la frontera. Hay más, muchos más, pero desde entonces tus éxitos han sido más bien esporádicos, y a ratos sientes que tus jefes no te han despedido por lástima. Ramírez-Graham te ha relocalizado, y si bien al comienzo el nuevo trabajo parecía un ascenso, te han alejado de la acción y no has tardado en descubrir que ahora, como encargado del Archivo General de la Cámara Negra, te has convertido en un criptoanalista que no analiza códigos.

Tus pasos resuenan en el pasillo. Te frotas las manos buscando calor. El retorno de la democracia a principios de los ochenta no desarticuló la labor que se llevaba a cabo en el edificio, pero la minimizó: se trataba de interceptar conversaciones de sindicalistas al principio, y de narcotraficantes después (gente descuidada, que hablaba en frecuencias de radio interceptadas con facilidad y ni siquiera se molestaba en codificar sus mensajes). Los noventa fueron años de espasmódica labor escuchando a políticos opositores y turbios empresarios con los teléfonos pinchados.

Cuando Montenegro regresó al poder por la vía democrática te alegraste: se te ocurrió que todo cambiaría con él, y volvería la urgencia a tu labor. Qué decepción: lo cierto era que no había un gran peligro a la seguridad nacional como en los años de su dictadura. Había que admitir que eran otros los tiempos. Para colmo, en la recta final de su mandato, al vicepresidente, un tecnócrata carismático —valga la contradicción— de ojos muy despiertos y hoyuelos en las mejillas, se le había ocurrido reorganizar la Cámara Negra y convertirla en el eje de la lucha contra el ciberterrorismo. «Será uno de los desafíos clave del siglo veintiuno», les había dicho al visitar el edificio y anunciar su iniciativa, «hay que estar preparados para lo que vendrá». Acto seguido, el vicepresidente había procedido a presentarles a Ramírez-Graham, el nuevo jefe de la Cámara Negra. «Uno de nuestros compatriotas que ha triunfado en el exterior, alguien que ha dejado una carrera promisoría en el Norte para venir a ayudar a su país.» Salva de aplausos. Te había caído mal desde el primer momento: un terno negro impecable, como de ejecutivo bancario, los relucientes mocasines, el prolijo corte de pelo. Abrió la boca, y la impresión fue de mal en peor: sí, podía tener la tez algo morena y los rasgos algo aindiados, pero su acento español era el de un norteamericano. No ayudó nada enterarte de que ni siquiera había nacido en Bolivia; él era de Arlington, Virginia.

La mirada escudriña las paredes en busca de un signo salvador. En torno tuyo, sólo estructuras que se resisten a hablar, enmudecidas por el sigilo de un superior que creyó prudente negar oportunidades para la distracción a los empleados de la Cámara Negra. Aparte del círculo de

aluminio a la entrada, nada de letreros, avisos, señales: todo aquel ruido de signos capaz de entreverarte en la inacabable búsqueda del texto que late detrás de todo texto. Pero tú eres capaz de encontrar mensajes hasta en las paredes inmaculadas. Es cuestión de buscar. Los lentes están chuecos y sucios —huellas digitales, manchas de café—, y el marco se halla algo curvado hacia la izquierda: tienes un ligero dolor en el ojo izquierdo, el cristal debe estar en un ángulo incorrecto. Hace semanas que te prometes pedir una cita al oculista.

Ramírez-Graham va a cumplir un año en sus funciones. Ha despedido a muchos colegas tuyos y los ha reemplazado con jóvenes expertos en informática. Si es obvio que tú no figuras en sus planes de recambio generacional, ¿por qué no te ha despedido? Te pones en su piel: es imposible hacerlo. Eres, después de todo, una suerte de archivo viviente, un gran repositorio de conocimientos de la profesión: cuando te vayas, se irá contigo todo un saber milenario, una infinita enciclopedia de códigos. Los colegas que no han cumplido los treinta años no se acercan para pedirte ayuda sino para que los diviertas contándoles historias de Etienne Bazeris, el francés que en el siglo XIX pasó tres años de su vida tratando de descifrar el código de Luis XIV (tan lleno de vericuetos que tardó más de dos siglos en ser descifrado), o de Marian Rejewski, el criptoanalista polaco que ayudó a vencer a Enigma en la Segunda Guerra Mundial. Esos colegas utilizan software para descifrar códigos, y te ven como una anacrónica reliquia de los tiempos en que la profesión no se había mecanizado del todo (otra es la historia en el mundo desde Enigma; pero en Río Fugitivo los desfases históricos suelen ocurrir con frecuencia, y es normal encontrar, lado a lado, el ábaco y la calculadora).

Te detienes frente a la Sala Bletchley, donde estilizadas computadoras tratan de entenderse con complejos procesos matemáticos de codificación de mensajes y las más de las veces se dan por vencidas: se necesitan años para decodificar una frase. Con el desarrollo de la criptografía de clave pública, y particularmente con la aparición del sistema asimétrico RSA en 1977, ahora se puede codificar un mensaje con valores tan altos que todas las computadoras del universo, puestas a trabajar en su desciframiento, tardarían más que la edad del universo en encontrar la solución. Ironía de ironías: con las computadoras a su servicio, los criptógrafos le han ganado la batalla a los criptoanalistas, y gente como tú, que no depende tanto de ellas, todavía podría ser útil.

Los jóvenes colegas: tanto talento para las ciencias de la computación, inservible ante el mismo poder de la computadora. Lo que ellos hacen es más actual que lo tuyo (al menos para el cine, obsesionado por mostrar a jóvenes programadores resolviendo problemas frente a la pantalla de un computador), pero es igual de inútil: son tan anacrónicos como tú. Descifrar códigos, en general, se ha convertido en una tarea inútil. Mas alguien tiene que hacerlo: la Cámara Negra necesita aparentar que sigue siendo útil para el Gobierno, que el poder no es tan vulnerable como realmente lo es a los embates de una conspiración manejada a través de códigos secretos.

La Sala está vacía y el silencio la ronda: cuando comenzaste a trabajar en el edificio, las computadoras eran gigantes y ruidosas, roperos metálicos de cables proliferantes. Las máquinas se han ido miniaturizando y acallando, son cada vez más asépticas (todavía queda en la Sala Babbage una vetusta supercomputadora Cray, donación del Gobierno norteamericano). Alguna vez te sentiste menos que quienes trabajaban en Bletchley con incansables algoritmos. Intentaste incluso aprender de ellos, transferirte desde tu vieja oficina a este lugar más a corriente de los tiempos. No pudiste, no duraste mucho. Te interesaban las matemáticas, pero no tanto como para dedicar las mejores horas de tu vida a ellas. Sabes las cosas básicas de la informática, dominas la computadora como muy pocos de tu edad y puedes hacer muchas cosas con los números, pero te faltó el grado de sacrificio necesario para transformar la habilidad en herramienta cotidiana de trabajo, digna de ser pulida sin cesar para que no hubiera nota discordante a la hora del concierto. Había el culto de lo funcional, no la pasión. Por suerte, aquí la mayoría de los conspiradores son de poca monta y tampoco saben manejar computadoras más allá de lo básico.

Continúas tu camino, metes las manos en los bolsillos del saco. Un lápiz, un lapicero, algunas monedas. Te viene a la mente una imagen de tu hija Flavia, y te invade la ternura. Antes de salir entraste a su cuarto, a despedirte de ella con un beso en la frente. Duanne 2019, la heroína que Flavia había creado para algunas de sus visitas a la red, te miró desde el screensaver de una de sus dos computadoras en el escritorio profuso en fotos de célebres hackers (Kevin Mitnick, Ehud Tannenbaum). O *crackers*, como insistía ella: «Hay que aprender a diferenciarlos, papá; los crackers son los que abusan de la tecnología con fines ilegales».

«¿Y por qué tu sitio se llama TodoHacker y no TodoCracker?

» «Buena pregunta. Porque sólo los que saben mucho del tema hacen la distinción. Y si mi sitio se llamara Todo- Cracker, no tendría ni el uno por ciento de los visitantes que tiene.»

Hackers, crackers: son lo mismo para ti. ¿O deberías llamarlos piratas informáticos? Preferías ese nombre, aunque te sonaba algo extraño: el inglés había llegado primero y se imponía la costumbre. La gente enviaba attachments

y no archivos adjuntos, emails y no correos electrónicos.

En España, al screensaver le decían salvapantallas; en verdad, sonaba ridículo. Sin embargo, uno no debía darse por vencido: valía la pena luchar contra la corriente. Estaba en juego la supervivencia del español como lengua del nuevo siglo. Piratas informáticos, piratas informáticos...

Flavia dormía con la respiración ronca, perdida en el abismo del sueño, y te quedaste contemplándola bajo la luz de la lámpara del velador, fabricante de un cono protector.

El enmarañado y pegajoso pelo castaño le caía sobre el rostro de labios carnosos y húmedos; el camisón dejaba al descubierto el seno derecho, el pezón rosado y puntiagudo.

La cubriste, avergonzado. ¿En qué momento tu niña de traviesa cola de caballo se había tornado en una inquietante mujer de dieciocho? ¿Qué rato te habías descuidado, qué habías hecho mientras ella florecía? Lo peor de todo era que había salido con la adecuada combinación de álgebra y fuego para enloquecer a los hombres. Le fascinaban las computadoras desde chiquilla, y había aprendido a programarlas antes de los trece. Tenía en la red TodoHacker un sitio dedicado a informar sobre la poco comprendida subcultura de los piratas informáticos. ¿Cuántas horas al día al frente de sus clones de IBM? En muchas cosas, había dejado la adolescencia tiempo atrás. En una, sin embargo, y por suerte, Flavia no estaba ni en su momento ni adelante, sino muy atrás: no le interesaban para nada los muchachos que comenzaban a rondar la casa atraídos por su belleza lánguida y distante.

La Sala Vigenère está vacía. Las manecillas del reloj en la pared indican las seis y veinticinco de la mañana.

Ramírez-Graham se había descuidado y había dejado relojes mecánicos en el edificio. Seguro pronto los reemplazaría, las manecillas dejarían su lugar a los números rojos en el cuarzo, lo análogo a lo digital. Tanta modernización inútil. Segundos más, segundos menos, preciso o impreciso, el tiempo seguiría fluyendo y los atraparía a todos en su red, la piel todavía joven o acaso ya los huesos haciéndose polvo a cada movimiento.

El frío te hiere el rostro. No importa: te gusta ser el primero en llegar al trabajo. Lo aprendiste de Albert, tu jefe durante más de veinticinco años: continuar con la costumbre es, a su modo, un homenaje a quien hizo más que nadie por el criptoanálisis en Río Fugitivo (ahora recluido en una habitación olorosa a remedios en una casa en la avenida de las Acacias, delirante, sus facultades mentales incapaces de responderle: no es bueno recargar de trabajo al cerebro, los cortocircuitos están a la orden del día).

Te gusta caminar por los pasillos vacíos, observar los cubículos con los escritorios llenos de papeles; en el aire quieto de la madrugada tus ojos se posan sobre cartapacios y máquinas fantasmales con la arrogancia displicente de un dios benévolo, alguien que hará su trabajo

porque alguna desconocida Causa Primera lo ha dispuesto así y no es de sabios rebelarse contra el destino.

Oprimes un botón para llamar al ascensor. Ingresas a ese universo metálico en el que se te ocurren los pensamientos más escabrosos. ¿Fallará la máquina y te precipitarás a tu fin? Te diriges al subsuelo, al Archivo, al fondo de la tierra, cámara mortuoria que sólo tú habitas. Hace más frío allá abajo. Suspendido en el aire por gruesos cables, te mueves sin moverte, en paz, en armonía.

Tiene algo especial ese ascensor que te cobija. Sus paredes verdes, su seca eficiencia, su núcleo sólido de movediza estabilidad. ¿Qué harías sin él, qué harían los hombres sin ellos? *Otis, seis personas, cuatrocientos ochenta kilos.*

Te quedas mirando el nombre. Lo deletreas: O-T-I-S. A la inversa: S-I-T-O. Un mensaje pugna por salir, y está destinado sólo para ti. S-T-O-I. *Soy Tu Oscuro Individuo.*

¿Quién es tu oscuro individuo?

En el subsuelo está el Archivo General: eres el nexo vital entre el presente y la historia. Colocas tu saco en un perchero desvalido. Te sacas los lentes, limpias los cristales con un pañuelo sucio, te los vuelves a poner. Te metes un chicle de mentol a la boca, el primero de una larga serie (no más de dos minutos entre tus dientes, van a dar a un basurero apenas exprimido el jugo).

Tienes ganas de orinar. Esa sensación de inminente desborde en la vejiga te acompaña desde la juventud: una de las formas más intolerables que toma tu ansiedad, la manera en que el cuerpo compensa tu apariencia de inmunidad a las emociones. Tus calzoncillos se llenan de manchas acídicas del color del pasto quemado por el sol. Sufres aún más desde que trabajas en este subsuelo: al arquitecto no se le ocurrió colocar un baño en el piso. Acaso pensó que quien trabajara en el Archivo podría tomar el ascensor o subir las escaleras en busca de los baños en el primer piso. Un ser normal, alguien que lo haría una o dos veces al día sin molestarse.

Pero ¿y qué de un ser incontinente? Insensible.

Abres el cajón inferior derecho de tu escritorio, sacas un vaso de plástico con el dibujo de un sonriente Correcaminos (lo conseguiste en una promoción de McDonald's). Te diriges a una esquina del recinto, de espaldas al Archivo; te bajas la bragueta y orinas en el vaso: seis, siete, ocho gotas amarillas. Por eso no te gusta ir al baño: las más de las veces, el resultado es incompatible con la sensación de urgencia. Lo mejor, entonces, es ir acumulando gotas en el vaso, y luego, casualmente, a la hora del almuerzo pasar por el baño y deshacerte de tu deplorable tesoro.

Dejas el vaso en el cajón. Te seduce el alboroto de papeles sobre la mesa; ordenar el caos, vencerlo parcialmente y estar listo para la aparición del nuevo desorden es un juego que dura días y meses y años. Las mesas de los criptoanalistas suelen ser impecables, los papeles apilados en torres a los costados, los lapiceros y los libros de referencia codeándose uno al lado de otro, el monitor de la computadora montando guardia y el teclado escondido en la tabla móvil bajo la mesa: reflejos de mentes prístinas que hacen su trabajo con gran dedicación lógica pero no están preparadas para las confusas brumas con que a veces habla la realidad (mejor, quienes hablan a nombre de la realidad: descortesos individuos que hacen circular peligrosa información a espaldas del Gobierno).

Enciendes la computadora, revisas el correo electrónico en la dirección normal y en la reservada. Escupes el chicle, te metes otro en la boca, y de pronto encuentras en la dirección reservada un correo de una sola frase:

FXJXNRTYNJRJXPFXQFRTXQFRHMFIFXIJXFRWLWJ

Te fijas en la secuencia XQFRT XQFRH. Un análisis de frecuencias no te llevaría más de un par de minutos. Cada letra tiene su propia personalidad, y por más que aparezca desplazada del lugar que le corresponde en la frase, se traiciona, susurra, habla, grita, dice de su historia,

extraña su puesto en la tierra —en el papel—. ¿Quién te habría enviado ese mensaje? ¿Desde dónde? La dirección es desconocida, y eso es raro: no más de diez personas conocen tu correo electrónico. Alguien ha logrado burlar las murallas de la Cámara Negra, y acaricia tu corazón con un burdo mensaje.

Todos los mensajes de la Cámara Negra llegan encriptados a tu correo secreto, y tu computadora desencripta los mensajes de forma automática. Quizás algo falló en el programa. Aprietas un par de teclas, pruebas a desencriptar el mensaje. Nada. No está encriptado con el programa que se usa en la Cámara Negra, lo cual confirma tus sospechas: el mensaje ha sido enviado por un extraño.

Era una provocación. Por lo pronto, debes hacer lo que mejor sabes: análisis de frecuencias. La F tiene que ser una vocal: ¿a? ¿e? ¿o? El sentido común te indica la a.

Al rato, lo sabes: se trata de un simple código cifrado por sustitución, una variante del que, según Suetonio, usaba el emperador Julio César. Cada letra había sido movida cinco espacios a la derecha, de modo que a la F le correspondía la a, a la G le correspondía la b, y así sucesivamente.

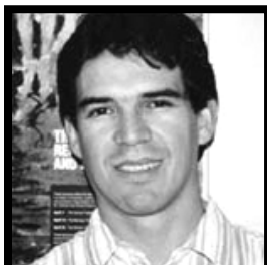
QFRHMFIFX era *manchadas*.

ASESINOTIENESLASMANOSMANCHADASDESANGRE

¿Quién era el asesino? ¿Tú? ¿Por qué las manos manchadas?

EDMUNDO PAZ SOLDAN.

Obra narrativa



Las máscaras de la nada. Cuentos. La Paz, Editorial Los Amigos del Libro, 1990, finalista en Letras de Oro

Días de papel. Novela. Cochabamba. Editorial Los Amigos del Libro, 1992. Premio Erich Guttentag 1992 y finalista de Letras de Oro 1991, importante concurso de literatura en español en los Estados Unidos

Desapariciones. Cuentos. Cochabamba. Ediciones Centro Simón I Patiño, 1994. 150 págs. finalista en Letras de Oro

Alrededor de la torre. Novela. La Paz. Editorial Nuevo Milenio, 1997. 211 p.p.

Dochera y otros cuentos. La Paz, Editorial Nuevo Milenio Editorial, 59 págs. 1998

Río Fugitivo. Novela. La Paz: Alfaguara, 1998. Danish translation: Copenhagen: Lindhardt & Ringhof, 2001. Finnish translation: Helsinki: Gummerus, 2000.

Amores imperfectos. Cuentos. La Paz. Alfaguara, 1998.

Simulacros. Cuentos. La Paz. Santillana, 1999

Sueños digitales. La Paz: Alfaguara, 2000. Madrid: Alfaguara, 2001. (Greek translation: Athens, Digiali, forthcoming 2004).

Latin American Literature and Mass Media. (Con Debra A. Castillo). Ensayos. Garland, 2000

Se habla español: Voces latinas en USA. (Con Alberto Fuguet, eds.). Antología de cuentos. Miami, Alfaguara, 2000.

La materia del deseo. Miami: Alfaguara, 2001. Madrid: Alfaguara, 2002. - *The Matter of Desire.* English translation of *La materia del deseo.* (Forthcoming, Houghton & Mifflin, 2004).

Alcides Arguedas y la narrativa de la nación enferma. Crítica literaria. La Paz: Plural, 2003.

El delirio de Turing. La Paz: Alfaguara, 2003. Madrid: Alfaguara, 2004

Desencuentros. Alfaguara 2004



LA BIBLIA DE MALTAVOS

GARY DAHER CANEDO



Entró con un perro sacrificado colgando de sus hombros y lo depositó sobre la mesa. Afuera un cielo oscuro y helado construía una pintura de violetas sobre la nieve sucia de hollín. Él se sentó cerca de la chimenea para mirar cómo Romina, su mujer, desollaba y descuartizaba al animal para salar las tiras de carne. Tranquilamente, mientras tomaba su larga taza de cerámica ruda y bebía a sorbos el agua caliente, le fue contando su historia.

—Sabes que antes de que te encontrara, vivía en las montañas del sur, cerca de la ciudad destruida. Allí la vida era más dura y no existía nada que pudiera aliviarla. Se respiraba muy mal y la gente usaba filtros de tela para evitar que el carbón se metiera en sus pulmones. Entonces estaba con nosotros Maltavos, un hombre muy grande del pueblo de Arlan, líder de grupo y gran cazador. Tenía las muñecas más gruesas que he visto y en su mirada se podían sentir las múltiples aventuras de su vida. Nada le causaba temor y su risa, cuando estaba contento, se podía escuchar a muchas leguas entre las cañadas de los ríos de azufre. Maltavos sospecha que vivimos en el infierno.

»Dice que todos estamos condenados, que la luz que vemos no es tal sino el reflejo de la noche que tampoco es nuestra. Está de acuerdo con la leyenda que dice que al morir nos trasladamos a un lugar que está más allá del mar de arena, frontera del occidente, pero que allí solamente esperan otros horrores, un aire que produce lepra y un agua que destruye el cuerpo. La mayoría no cree ni descrea de ello, parece que no les interesa, ellos dicen: nosotros, la circunstancia; pero no, los dos sabemos que lo que tienen es miedo, un miedo que no los deja pensar. Tú sabes.

»Una vez, Maltavos hizo una excursión a la ciudad destruida, yo fui con él. Como ya es noticia, la ciudad está semienterrada al fondo de imponentes colinas erosionadas y precipicios que ninguno se atreve a remontar; pero Maltavos conocía un valle que permite su acceso. Bajamos al lugar donde aparece una construcción como una muralla, sin comisuras, hecha de una sola piedra, es lisa y suave a la mano, pero existiendo un alud de tierra sobre ésta, trepamos y con su espada cortó los gruesos alambres que hacen la malla que divide por encima.

»Detrás de la muralla, lo primero que se ve son grandes bloques brotados de fierros retorcidos y gruesos cables que se extienden sobre el paisaje de las ruinas. Cruzándolos descubrimos una avenida donde las sombras difícilmente ocultaban la gran cantidad de aparatos de metal oxidado que nadie sabe para qué servían. En las paredes, láminas transparentes, frágiles y quebradas. Luego, ingresamos a lo que parecía ser una torre, allí, subiendo las escaleras, entre los escombros, vimos muebles viejos y de formas muy extrañas, diversos objetos cuyos nombres no conocemos, todo muy difícil de ver por la oscuridad en que la ciudad está sumida, y ya sabes que allí no se puede hacer fuego por el aire que estalla. Entonces Maltavos me hizo notar un par de bloques a semejanza de ladrillos, una suerte de papeles encuadernados, todos con trazos negros. Maltavos dice que se llaman libros y tienen vida propia. Los arlades creen que aquel que tiene el conocimiento puede escuchar lo que dicen, y que un día llegará Letreo en un carro de fuego, para develar todo esto a los elegidos. En esto andábamos, yo escuchando y Maltavos abriendo su corazón arlade como nunca; hasta que un aullido brutal, como el dolor de mil canes heridos, hizo estruendo. Nada se compara a ese horror. Nuestros cuerpos se estremecieron y nuestra sangre golpeó pavorosamente. Entonces huimos. Yo alcancé a ver algo, una luz que giraba con intensos colores. Tuve miedo, jamás sentí un terror igual. Dice Maltavos que es el espíritu que habita allí y cuida la ciudad vacía.

»Hoy encontré entre la nieve un cajón antiguo de metal. Después de luchar con él un par de horas, abrió su vientre de plata a fuerza de martillo. Adentro, entre varios objetos desconocidos, hallé uno de aquellos objetos que conocí gracias a Maltavos, es decir, un libro; magníficamente conservado y también muy bello, míralo. ¿Te das cuenta, Romina?, casi nadie los ha visto, y nosotros, afortunados... Quiero que armes un altar, desde hoy será nuestro nuevo dios. Sus tapas son negras y de un fino cuero, tanto que no se podrá hallar en ninguna jauría, ni aun en las que trazuman tras el solitario peñón del bosque de helechos, y como puedes ver, el papel es tan delgado que parece que no existe. No tengas miedo, mujer, éste no grita, estoy seguro. ¿Te imaginas? Acaso mirándolo aprendamos, acaso un día nos hable del infinito desierto, de la noche umbría, de los muertos, del azufre, del mareo, de la ciudad sin nombre, de nuestro dolor permanente, del tiempo, de dónde vinimos y a dónde vamos. Quién sabe un día, a través de su voz como de agua pura que corre, podamos entender por qué el viento del sur sopla sin cesar y nos llena de suciedad todas las horas.

Romina dejó de salar la carne y se acercó para ver el negro libro de fino cuero, lo miró de todos lados con la expresión de espanto en los ojos, luego, tomando un puñado de sus hojas como quien aprieta un gran mechón de cabellos, abierto y de un solo golpe lo lanzó sobre la hoguera.

—Por estas cosas, Horacio, mi abuelo decía que el mundo está como está, por el maldito deseo de saber. Algo así es abominable, no es un dios, es algo maléfico y demoníaco; es peor que el aquelarre de las tuertas, cuando desnudas muestran sus

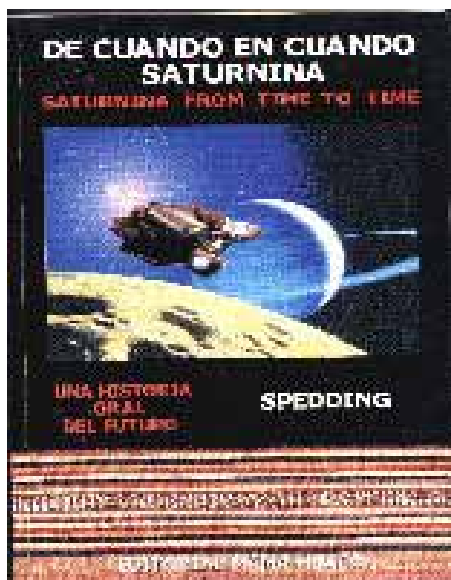
cicatrices de mordeduras de serpiente, pues viven entre ellas. Es mejor que te quites de la cabeza todas estas extrañas dudas y preguntas sin sentido, que mucha ocupación tenemos con la leña de la que no hay cantidad que alivie el frío y la comida que nunca basta. Olvídate y da gracias por ser como soy, una estéril y no una bendecida, porque además de tener que soportar a la secta de los arlades, de nariz de arete, seríamos expulsados de todo sitio por el temor a cobijar mutantes, y tendríamos otras bocas que alimentar y defender. ¿Para qué? Para que una vez viejos te vendan a los comerciantes de carne humana. —La mujer se acercó amenazante y, tapando de un solo golpe la olla que hervía, ordenó. —Deja ya de tomar agua caliente, que hay que racionar; y apúrate, ya es hora de que los lobos y mastines acechen, es mejor que prepares las trampas y que cierres las puertas con fuertes maderas, no vaya hacer que nos sorprendan y mañana ya no hallemos ninguno que comer.



Gary Daher Canedo nació en Bolivia el 31 de octubre de 1956. Además de producir una importante obra poética, ha incursionado en la narrativa y la prosa con tres libros, *Tamil* de 1994, *El olor de las llaves*, 1999 y *El huésped*, 2004. En el género de ensayo, ha publicado el libro *En busca de la piedra y el agua*, 2005, que abarca once aproximaciones sobre la poesía boliviana y una antología. Su obra se inscribe dentro de la nueva producción literaria boliviana. Siendo su trabajo más conocido, la novela *El huésped*, que los críticos no han podido clasificar con claridad; pero que parece haber cruzado más allá de los umbrales de la ciencia ficción.

RESEÑA: Ciberpunk "made in Bolivia"

16/Sep/04



De cuando en cuando *Saturnina* (Ed. Mama Huaco, 2004) de Alison Spedding salta directamente al medio de la literatura ciberpunk dándole un giro completamente radical incluso a la literatura de género ya establecida.

(La Prens@) Aunque Bolivia ha tenido bajísima presencia en la literatura de ciencia ficción, la novela *De Cuando en cuando Saturnina* (Ed. Mama Huaco, 2004) de Alison Spedding salta directamente al medio de la literatura ciberpunk dándole un giro completamente radical incluso a la literatura de género ya establecida.

William Gibson, Bruce Sterling y todos los escritores extranjeros tuvieron como base y punto de inicio las realidades de las grandes ciudades industrializadas y de las megápolis del primer mundo. Alison Spedding, antropóloga inglesa, que vive, investiga y escribe desde hace más de quince años en Bolivia, en cambio, comenzó a escribir en una realidad diferente a la de cualquier otro de estos escritores. Es de esta manera, por la realidad con la que se encuentra a su alrededor y por sus amplios estudios de la cultura aymara, que esta novela del futuro cobra un tinte distinto al que hemos conocido, pero también extrañamente familiar.

La autora propone una historia para Bolivia y lleva este planteamiento hasta sus extremos sin perdonar a nadie y con la visión amplia de alguien que conoce a la perfección el mundo que ha creado. En la novela, Bolivia ya no existe como tal y es una región llamada "Qullasuyu Marka". Liberada después de las revuelta indígena ocurrida alrededor del 2022 que echó a los q'aras (blancos) y cerró las fronteras con los países vecinos, esta "Zona Liberada" empieza a crear las reglas para su propia sociedad. "Qullasuyu Marka" es entonces una autocracia sin un líder democrático, organizada en sindicatos y totalmente enfocada hacia el mundo rural. A pesar de eso, la Zona no se ha quedado alejada de los cambios globales y las comunidades están conectadas online y sus ingenieros espaciales están considerados entre los mejores de su profesión.

Pero no sólo el universo creado por Spedding es deudor de la realidad en la que ha nacido la novela sino el mismo lenguaje de ésta es parte de la realidad creada por la autora. La novela está armada en base a declaraciones orales de los personajes en diferentes momentos y, por lo tanto, está escrito de la forma en que estos personajes se expresan. El lenguaje utilizado en el libro mezcla un castellano "no oficial" -un castellano oral con errores y formas propias -, intercalado con palabras y conversaciones en aymara y con palabras en spanglish que son aclaradas en pies de página o en el amplio y diverso glosario al final del libro.

La novela entonces recrea un universo ciberpunk "made in Bolivia" que ensambla viajes espaciales, futuros posibles de otras regiones (Estados Unidos con una colonia de supremacía blanca en Fobos, África poblando desiertos marcianos, el pueblo musulmán intentando conservar su cultura incluso off-planet), realidades autóctonas (viajes en mula y en trufi junto a puertos espaciales en Uyuni y conexiones por internet), religiosidad indígena, rituales de ch'alla, de akulliku y de invocación a los muertos.

Y la aventura en sí que relata los viajes de Saturnina Mamani: la camionera espacial feminista, anárquica y revolucionaria, su implicación en el "Comando Flora Tristán" y sus atentados terroristas y la historia de lo que ocurrió con la ex-Bolivia en voz de su abuela muerta.

El conocer a "Satuka" y su compañera Fortunata en un bar de Ceres Orbital se presenta como la oportunidad única, desde la Guerra de Liberación del 2022, para que las extranjeras puedan acercarse a la verdad de la Revolución Andina y a la cosmovisión originaria que las llevó hasta las estrellas.

(Tomado de Axxon. Noticias)



FERNANDO ARACENA

GENERACION 2000 (De los archivos secretos de la AV)

Durante siglos, los jóvenes de la América Latina han sido *condicionados* para perder. Para creer que Latinoamérica siempre estaría en un plano de inferioridad respecto a los bloques industrializados...

...los latinoamericanos de nuestras novelas, por ejemplo, tendían a ser mediocres ciudadanos derrotados, o ignorantes campesinos supersticiosos. Patéticos, cuando los comparábamos con los superhéroes enlatados que llegaban del norte. Todos éramos cómplices de la desmoralización de nuestras juventudes...

...pero en 1997 se fundó secretamente el proyecto GENERACION 2000 en Quito, Ecuador. Se estableció un periodo de seis años para planificar una nueva generación de Latinoamericanos. Nuestra siguiente juventud sería capaz de liderizar a los pueblos del planeta durante el Siglo XXI. Ellos serían los encargados de construir un mundo justo, libre, y ecológicamente viable...

...pero tenemos que prepararlos. En primer lugar, deben aprender acerca de las posibilidades y responsabilidades de controlar el mundo, y construirlo a su manera. Tener el poder. Guiar en vez de someterse. Comprender los riesgos de enfrentarse al sistema. La libertad de crear un sistema mejor. Decidir la vida y la muerte de

millones... porque si experimentan el poder de ser líderes mundiales, nunca más se resignarán a ser subdesarrollados...

...¿será que quienes pueden ayudarnos, comprenderán a tiempo lo que en realidad queremos hacer?

(Fragmentos de un documento de los orígenes de la AV en los cerebros electrónicos de Facilitador AV. Se presume que datan de 1997.)

PROTECTORES

Cuatro jóvenes se esconden en la noche, llevando bombas de mercurio en sus mochilas escolares negras. Hace frío. Sienten el viento helado en las mejillas.

La luz amarilla ilumina a Delfín por un segundo. Delfín es la joven que está al mando de la operación. Con un movimiento de la mano derecha, da la orden para que se aproximen al alambrado eléctrico cerca del edificio principal del canal de HD-TV que deben destruir. LATV es el principal medio de propaganda de la "GRAN CORPORACION". Su señal de alta definición en UHF se origina en La Paz (Bolivia) y llega vía microondas a la mayor parte de Latinoamérica.

El guardia que vigila aquel sector (el muro oeste) no los ve porque no está usando sus Visores Detectores de Movimiento. Los habría visto si hubiera scaneado la zona con sus VDMs, y los saboteadores no habrían podido colocar las cargas de mercurio que destruirían la mayor red de televisión de Latinoamérica.

Ahora es ella (DELFIN) quien da las órdenes. Ella sabe armar los detonadores de nitrato. Mira al que está atrás (temblando) y le ordena que se quede como "campana" (que dé la alarma si hay algún problema) mientras los otros colocan los explosivos.

La tensión es insoportable. El miedo que sienten y no muestran puede costarles la vida porque cualquier error sería fatal.

(los soldados no toman prisioneros, deben ejecutar a todos los rebeldes en el acto - aunque se rindan-, y después simplemente negarlo)

Pero la mirada de Delfín los tranquiliza. Su voz les da seguridad. Ella es muy joven, pero ya es una experta en incursiones de sabotaje. Ella misma planeó esta operación.

El nuevo (campana) se pone los visores amplificadores de luz que le permiten ver en la oscuridad. Estira la faja plástica para apoyarla en su nuca. El mecanismo oprime su nariz y él lo acomoda con la mano derecha. Activa el interruptor digital con la izquierda y regula la luminosidad hasta poder ver con claridad. Ve perfectamente en la oscuridad de la noche a través de los delgados visores de cuarzo que parecen llenar por un momento sus ojos con una luz mágica de color azul. Como un sueño. Como una película de fantasía. Como una pesadilla de la que no puede despertar. Terror real que hiela su cara y parece bajar como un alud hasta sus genitales. Se queda en el lugar que ella le indica, oculto en la cuneta de la autopista desierta junto a la reja de alambre de alto voltaje que rodea las instalaciones del canal. Se agazapa en el suelo mojándose las rodillas en el barro, mientras los otros tres se acercan a la zona restringida

(profesionales, mortíferos, ágiles como gatos)

chequeando por última vez los microtransmisores de radio incrustados en sus oídos, que los comunican directamente con Cóndor.

Sus tres siluetas son apenas perceptibles en la oscuridad. Se ponen ropas de combate (parecen trajes de buceo, de un material negro muy parecido a las membranas que forman las alas de los murciélagos).

El nuevo tiene miedo. Esto no es como él esperaba. Siente el miedo en medio de la frente, y lo oye como si fuera un zumbido sordo que sólo existe en su mente, pero que lo paraliza. Tiembla sin darse cuenta.

Los ve acercarse a la reja de alto voltaje, y manipular un dispositivo en el lado derecho de sus trajes antes de prenderse de la malla eléctrica,

("Se van a matar")

y trepar de ella como insectos (como si la electricidad no existiera). Son veloces como las arañas que corren por la pared de su casa junto al jardín.

Finalmente, los ve saltar al otro lado desde una altura de casi dos pisos, caer de pie (como los gatos) y DESVANECERSE frente a su vista, a diez metros de él -como si fueran el efecto especial de una película- "como por magia", piensa entrecerrando los ojos.

Ellos han desaparecido.

La que está al mando (Delfín) les ha indicado los lugares críticos. CONDOR le ha mostrado las fotografías tomadas por el satélite de los rebeldes. En ellas se puede ver perfectamente la disposición de las instalaciones del canal. Los saboteadores tienen que dejar los explosivos en los puntos clave (antena principal, generadores de electricidad, centro de transmisiones y torre de administración -en la que se encuentra el CPU de la computadora central del canal-).

Delfín les ordena separarse. Los tres han estudiado las fotografías del satélite, así que saben hacia dónde dirigirse y lo que deben hacer. Ella debe dirigir los movimientos del grupo, porque sólo la computadora instalada en su traje recibe ahora en directo información codificada desde el satélite. En una pantalla holográfica de su casco (como si fuera un microjuego electrónico) puede ver la localización de cada guardia de seguridad en tres dimensiones, en cada planta del complejo. Se concentra para poder analizar tanta información al mismo tiempo. Una de las luces rosadas centelleantes se aleja de un camino de microneones plateados en la pantalla 3-d del casco. El guardia se está alejando del sector A.

-Vía libre, Lobo. Adelante.

Lobo corre hacia la antena principal que parece incrustarse en las nubes. No necesita pensar. Se mueve automáticamente (como si fuera una máquina de guerra teledirigida). Aquí Lobo siente el poder, la adrenalina, la sensación de flotar sobre el suelo y la vida llenado su cuerpo. Aquí él es Lobo y se siente como un gigante. Afuera (en su otra vida) se siente patético, grotesco e insignificante. Lobo corre confiado junto a los perros negros porque sabe que no pueden detectarlo (el traje A-9 de incursiones le hace prácticamente invisible, y tiene un dispositivo químico que puede burlar el olfato de los animales), y llega hasta el gigante de hierro. Se detiene por tres segundos para

evaluar las características de la estructura, y luego deja las cargas explosivas adheridas al poste de soporte central. Sabe que la antena caerá hacia el sur.

Entre tanto, Tigre tiene miedo, como en todas las misiones. Preferiría estar lejos de ahí, pero no tiene más opción que ser un PROTECTOR. Para Tigre, el terror que siente ese momento es como una maldición. El castigo por un delito que él no cometió. Una obligación de la cual no tiene escapatoria.

-Vía libre, Tigre. Adelante.

La voz de ella suena distorsionada en el audífono que lleva incrustado en la oreja izquierda. El corre velozmente.

Ya se encuentra junto a las cuatro gigantescas antenas parabólicas, y también se siente insignificante junto a ellas. Le toma seis segundos evaluar las estructuras, porque solamente tiene tres piezas de explosivos para destruir las cuatro antenas. Hace mentalmente siete cálculos de resistencia de materiales y de la fuerza potencial de la onda expansiva. Sus cálculos le toman once segundos. Coloca los explosivos metódicamente. Daría cualquier cosa por no tener que estar ahí, pero está convencido de que la última esperanza de su generación es que los PROTECTORES triunfen.

Delfín sabe perfectamente lo que ellos están pensando y sintiendo. Ella conoce bien sus perfiles psicológicos. Sabe cómo optimizar su eficiencia en las misiones, porque tiene acceso a los archivos secretos de la AV. Allá hay más información acerca de cada PROTECTOR de la que ellos imaginan: personalidad, vulnerabilidades psicológicas, motivación, temores, punto de equilibrio emocional y la metodología más adecuada para manipular su autoestima.

Ella ha planificado esta operación, pero no siente satisfacción ni miedo. Su mente funciona al límite de su capacidad, analizando el edificio principal. Todas las misiones son diferentes, y las instalaciones siempre parecen distintas en las fotos del satélite. Pero Delfín, Lobo y Tigre son especialistas en sabotaje, y no cometen errores. Un error significaría desastre para la manada.

"Ellos se rindieron... pero los mataron igual. Los mataron a todos. No tenían más de quince años pero los mataron a sangre fría. Fueron los guardias... Uno de los guerrilleros no parecía tener más de trece años. Se rindió a los guardias y suplicó llorando de rodillas que le perdonaran la vida. Entre sollozos dijo varias veces *perdóneme señor, por favor no me mate, déjeme vivir* y habló incoherencias que no entendí bien. El guardia levantó la mano, apuntó a la frente del prisionero arrodillado y disparó. La bala debió ser explosiva, porque la cabeza del chico reventó, y algo parecido a pasta de hígado con sangre voló en todas direcciones. Alguien instruyó que el cadáver no debía ser mostrado a nadie." Un testigo civil que había presenciado desde la central del circuito cerrado de vigilancia el trágico fin de una malograda incursión de sabotaje, declaraba para la televisión. Su voz suena y resuena en la mente de Tigre. Una misión de otra manada que había fracasado cinco días antes. No quedó ni un rebelde de aquel grupo con vida. Las autoridades negaron las ejecuciones.

Pero Tigre no comete errores. Su manada está entrenada para no cometer jamás errores. Jamás.

En cambio, el nuevo que está afuera sirviéndoles de campana, es totalmente inexperto. Espera temblando en la cuneta mientras pasan los minutos. Todo parece normal en los amplificadores de luz. Sus ojos ya se han acostumbrado al resplandor azul.

Pasan más minutos.

Los minutos son interminables.

Pasan más minutos interminables.

Ellos no vuelven.

El se preocupa. Tiembla de frío. Algo ha salido mal. Algo tiene que haber salido mal. Ya deberían estar de vuelta. Sus manos tiemblan. Sus ojos húmedos reflejan una luminaria amarilla. Suspira, parpadea

(algo les ha pasado, algo les ha pasado, algo les ha pasado)

y siente latir su corazón hasta la garganta seca.

(LES HA PASADO ALGO MALO)

Decide huir de ahí, dejarlo todo, volver a su casa. Su padre lo debe estar esperando desde hace horas, sin tener idea de lo que él está haciendo. Pero sus piernas temblorosas no responden bien, así que se queda inmóvil para no hacer ruido, temeroso hasta de respirar.

Un gigantesco avión de EUROPA Airlines pasa muy bajo tronando sobre su cabeza, y se detiene en el aire -como un colibrí- cerca de allí antes de hacer un aterrizaje vertical en el Aeropuerto Internacional de El Alto. Es tan grande como los antiguos Jumbos, pero tiene alas en delta y turbinas movibles que le permiten despegar en forma vertical, y llevar 450 pasajeros desde Buenos Aires hasta Rio de Janeiro en 14 minutos. El avión enciende sus potentes luces de aterrizaje frente a la nueva terminal del aeropuerto, y gran parte de la ciudad de El Alto se ilumina de azul, rojo y violeta. La torre administrativa del canal de HD-Televisión es un edificio de cristal con paredes plateadas que reflejan las luces como un espejo colosal.

Hacia la izquierda, las nubes parecen algodones ardientes. Las luces del centro de la ciudad (luminarias de hidrógeno y helio) alumbran el cielo como una aurora boreal. Son las cuatro de la madrugada y no se ve ni una estrella. El humo, el polvo, y el hollín que flotan en el aire no dejan ver el cielo.

SIENTE UNA MANO EN SU HOMBRO y da un salto. Otra mano le tapa la boca. Oye la voz de Delfín detrás de él. Son ellos. Han salido de la planta de seguridad sin que él los viera. Tigre todavía le está tapando la boca fuertemente. El se había dado cuenta de que el nuevo estaba por gritar, y había reaccionado a tiempo. Un guardia estaba cerca.

Delfín dice suavemente:

-Vámonos de aquí.

El nuevo seca disimuladamente sus mejillas con el dedo índice. Entre tanto, los otros ya están corriendo por la autopista desierta, alejándose rápidamente de ahí.

Llegan al callejón oscuro en el que dejaron su vehículo. El nuevo no quiere mirar para atrás. Tiene miedo de que los estén persiguiendo. Además no puede correr tan rápido como Delfín, Lobo y Tigre; y sabe que si se demora ellos lo abandonarán ahí. Piensa: "En 18 horas, el canal estará totalmente destruido".

Entran a un auto eléctrico y se sacan rápidamente la pintura y el camuflaje. Son una mujer y tres varones. Por las caras y las voces, aparentan tener unos quince años de edad. Hablan poco. Palmas mojadas, rostros pálidos, rodillas agotadas que tiemblan.

Lobo presiona el número PIN en el panel luminoso del vehículo, y se prende el motor eléctrico. Una tenue luz verde alumbra el interior del automóvil. Los parlantes empiezan a botar música instrumental estridente: Música grandiosa y fantástica del 2.025. Tigre se reclina en el asiento trasero y suspira profundamente. Delfín fuerza una sonrisa. El nuevo mira el reloj que siempre lleva colgado al cuello: 3,47 am.

Son cuatro jóvenes de Latinoamérica que están a punto de librar su batalla más grande.

Y si triunfan, los jóvenes de Latinoamérica controlarán el mundo.

Tomado de (<http://members.tripod.com/~Aracena/index-2.html>)

Fernando Aracena

farac@albatros.cnb.net

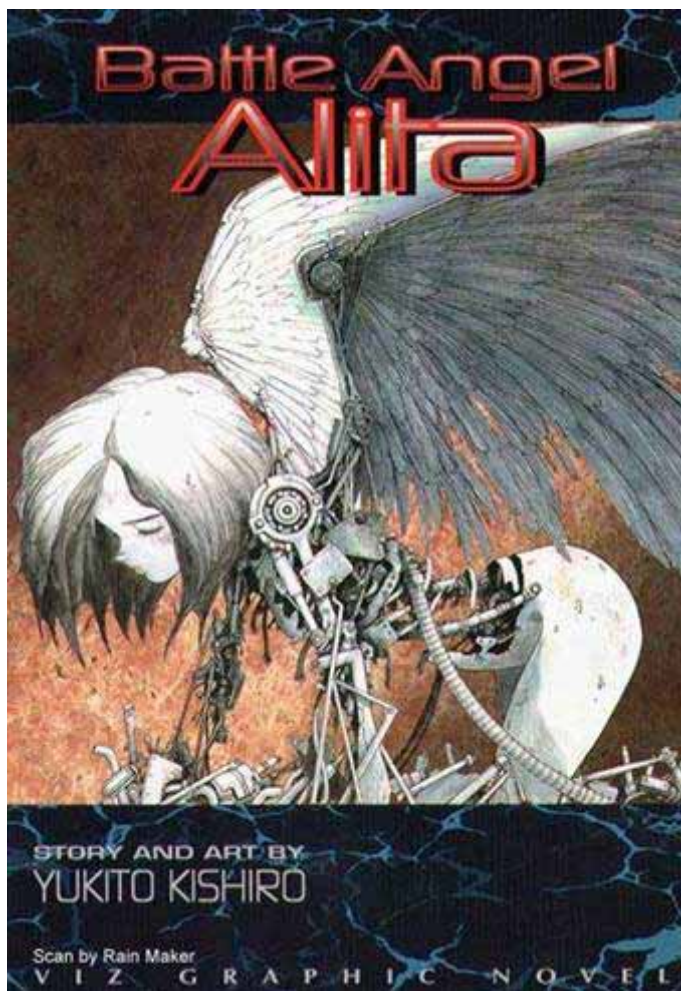
P.O.Box 6386

Cochabamba, Bolivia

Bolivia

HISTORIA DEL CINE CIBERPUNK.

1993. Battle Angel



Alita, ángel de combate es un manga creado por Yukito Kishiro entre 1991 y 1995 y publicado en la revista Business Jump. En 1993 se realizó la adaptación al anime. A pesar de haberse planteado la adaptación de toda la serie, sólo se produjeron dos OVAs, ya que no se vendieron bien en Japón. En parte fue por la crisis económica asiática, y en parte porque los fans fueron decepcionados por una adaptación que no logró plasmar lo intrincado del manga.

La serie manga se tituló originalmente "**Hyper Future Vision GUNNM**". Cuando VIZ Media importó el manga a Norteamérica, realizó diversas modificaciones, tales como invertir el sentido de lectura y diversos cambios en la rotulación. El traductor Fred Burke llevó a cabo otras modificaciones más drásticas, principalmente en la adaptación de nombres: desde ese

momento "**Gally**" será conocida como "**Alita**" en todo occidente, y el título será "**Battle Angel Alita**". Cuando la empresa tejana ADV Films adquirió los derechos de distribución de los OVAs decidieron titularlo "Battle Angel" a fin de que los fans pudiesen relacionarlo con el manga. Al tratarse de la versión original japonesa subtitulada en japonés, no hubo más remedio que prescindir de todos los nombres adaptados, como "Alita".

Una serie de problemas nerviosos forzaron a Yukito Kishiro a finalizar prematuramente la serie en el noveno volumen. Pocos años más tarde tuvo la oportunidad de retomar la historia en **Gunnm Last Order**, enlazando directamente desde una parte del noveno volumen de **Hyper Future Vision Gunnm**, rescatando parte de este como punto de partida de **Gunnm Last Order** y desechando el resto del noveno volumen. Last Order lleva 13 volúmenes publicados en Japón hasta la fecha.

El manga Gunnm existe (o está actualmente siendo traducido) en japonés, inglés, español, francés, tailandés, chino, alemán e italiano.

El éxito de la serie permitió que en Japón se llevara a cabo una reedición especial llamada **Gunnm Complete Edition** en seis tomos, incluyendo todas las notas técnicas y bocetos que Yukito Kishiro fue publicando en la revista y otros extras, tales como desplegados con las portadas originales e incluso un DVD con un corto de animación por ordenador sobre las carreras de Motorball. Así mismo, se incluyen tres historias paralelas bajo el título **GUNNM Gaiden**. En esta ocasión, Yukito Kishiro decide realizar las portadas en gráficos 3D. Como nota curiosa no se recuperan las páginas coloreadas y no se reedita el material correspondiente a la novena parte. En lugar de ello hay un "continuará".

La historia de Alita

La acción de Alita se ubica en un mundo futuro indeterminado. A la altura de las nubes se encuentra suspendida Tiphares (o Zalem, según la versión americana o japonesa), una gigantesca ciudad flotante, bajo la cual se extiende el patio de los desperdicios, lugar poblado por todo tipo de parias, vagabundos, cyborgs y gente de toda ralea. A los habitantes de esta zona les está vedado acceder a la ciudad flotante, reservada únicamente para una élite de la población, quien arroja desde las alturas toda su basura, convirtiendo la tierra en un gigantesco vertedero.

En este contexto, aparece Ido, un mecánico de cyborgs, quien, buscando piezas aprovechables, encuentra en medio de los deshechos la cabeza de un cyborg femenino en buen estado. Ido le da un cuerpo nuevo y un nombre, Alita (o Gally, dependiendo de la edición), ya que padece de amnesia y no recuerda nada de su pasado.

Paulatinamente iremos descubriendo que Alita fue una poderosa luchadora en el pasado y que, a pesar del tiempo transcurrido, no ha perdido ninguna de sus habilidades; mientras que conoceremos la doble vida de Ido como cazarrecompensas y su pasado como habitante de Tiphares. Entre los dos se formará una estrecha relación de tipo, casi diríamos, paterno-filial.

Este es sólo el punto de partida de las historias de Alita, que a partir de aquí vivirá interminables aventuras como cazarrecompensas, corredora del violento deporte Motorball..., conocerá numerosos personajes, se enamorará...

Alita, ángel de combate, fue uno de los mangas de mayor popularidad de los años 90, en el primer boom que vivió el género, tras el éxito de Akira. Su autor, Yukito Kishiro, en una serie de cerca de 2000 páginas, nos contaba una sucesión de historias repletas de robots, combates, acción e incluso con un lugar para los sentimientos.

Sin duda, una de las principales razones del éxito de esta colección estaba en la calidad del propio comic. El dibujo de Kishiro es excelente, repleto de detalles (hay que fijarse en el diseño de los cyborgs), la composición de las viñetas, puramente cinematográfico, la fuerza de las momentos de acción (con las habituales líneas cinéticas tan propias del comic japonés, reforzando la sensación de velocidad y la potencia de los movimientos)... Asimismo, una historia que engancha a través de las diversas peripecias de la protagonista, sus acciones, sus cambios de ánimo, su consecuente evolución psicológica; el resto de personajes con los que se cruza, la relación paterno-filial que se establece con su descubridor, Ido, el amor con Yugo o con Figure... Todo ello a lo largo de un relato que abarca años y más años...

El manga fue originariamente publicado en Japón con el título de Gunnm y con el nombre de Gally para su protagonista. A la hora de ser editado en los Estados Unidos, los traductores debieron de pensar que lo de Gally no sonaba muy atractivo, con lo que lo cambiaron por Alita y la serie pasó a llamarse con ello, Alita, Battle Angel. Cuando el comic llegó a nuestro país, lo hizo a partir de una traducción de la edición americana con lo que nuestra heroína siguió llamándose Alita y el manga conoció el lógico título de Alita, Ángel de Combate. Es por esto que aún hoy la serie sigue conociéndose mayoritariamente con este nombre y en la reciente reedición del comic (a partir de una traducción del original japonés) se haya decidido mantener el título tradicional debajo del original, Gunnm.

Los OVAS

En la industria del anime japonés es habitual encontrar que la mayoría de sus realizaciones están basadas en mangas preexistentes, los cuales en numerosas ocasiones sirven de inspiración también para largometrajes de acción real (Azumi, Ichi the killer) Dentro del anime podemos encontrar ejemplos de filmes de renombre como Akira (basado en el celeberrimo manga de Katsuhiro Otomo) o Ghost in the shell, dirigido por Mamoru Oshii a partir del comic de Masamune Shirow. También son frecuentes las series (esta misma, Ghost in the shell, ha conocido una adaptación televisiva, considerada como una de las más caras de la televisión japonesa) y las adaptaciones para el mercado directo del vídeo (los conocidos como OVAs) En el caso de Alita, su éxito no podía ser dejado de lado y su traslación a imágenes en movimiento se produjo dentro de este mercado, el de las películas directas al vídeo.

La adaptación tuvo lugar en 1993, de manos del poco conocido Hiroshi Fukutomi, quien parece haberse movido siempre dentro de este tipo de producciones (en su currículum encontramos adaptaciones de videojuegos como Fatal Fury o Art of Fighting junto a poco más reseñable). El OVA está formado por dos episodios de media hora cada uno, el primero de título Gunnm, Angel Oxidado y el segundo Gunnm, Las Lagrimas de un Angel.

A la hora de realizar estos dos OVAs, los guionistas han tomado como base los dos primeros tomos del manga en su edición original, incluso respetando los títulos respectivos, simplificando significativamente los argumentos. Así del primer comic toman la historia del villano contra el que se enfrenta la protagonista, para el primer capítulo, mientras que el segundo toma la historia de amor entre Alita y Yugo. Al mismo tiempo se introduce algún elemento para dar una mayor continuidad entre ambos episodios; así vemos que Yugo aparece ya en el primer OVA, y nos encontramos con un personaje femenino, Chiren, inédito en el comic, quien sabremos que mantuvo una relación con Ido tiempo atrás.

Uno de los principales problemas de estas películas dirigidas directamente al mercado del vídeo es precisamente éste, que están dirigidas para su consumo en vídeo. Esto conlleva que en muchos casos la animación no esté tan trabajada como si fuera una producción cinematográfica y lo mismo ocurre con los guiones, que normalmente se tienen que ajustar a unas duraciones limitadas de en torno a 45-60 minutos.

Esto es lo que sucede con Alita, que en su versión animada resulta ser un producto muy descafeinado, un pálido reflejo de lo que era en su versión en papel. La adaptación no consigue trasladar la fuerza de las escenas de acción del comic (como en los enfrentamientos con el villano del primer capítulo), el estilo de dibujo ha cambiado

ligeramente respecto al original, siendo aquí más anguloso y con más sombras (probablemente ajustándose al estilo del propio realizador) y las historias de los dos tomos originales quedan bastante simplificadas al haberle dedicado a cada una de ellas tan sólo media hora. La calidad de la animación es correcta (aunque el presupuesto no fuera excesivo, los japoneses son únicos a la hora de sacarle el máximo provecho a su técnica de animación limitada) y los dos episodios se ven sin problema, pero se queda la sensación final de producto insulso, sin vida y sin chispa.

Teniendo como referente el manga original, uno piensa en la historia vibrante, espectacular que podría haber sido; y se fija en lo que ha quedado finalmente, una de estas peliculitas que una vez vistas, a la media hora ya has olvidado. La sensación final es la de una historia más de robots y peleas, de las muchas que se pueden encontrar en la animación japonesa, perdiendo toda la profundidad y los toques propios que la hacían una serie diferente y por encima de la media en cuanto a comic nipón.

TRABAJOS RELACIONADOS

- **GUNNM Gaiden**, una colección de historias paralelas de *Gunnm* que se han incluido en la nueva edición española.
- **Haisha (Ashen Victor)**, una historia corta ubicada una década antes del comienzo de *Gunnm* que trata sobre un escándalo que ocurrió en el MOTORball.
- **GUNNM: Last Order**, la continuación de Alita, ángel de combate, actualmente esta siendo publicada mensualmente en Ultra Jump y la están traduciendo también en España.
- **GUNNM: Memories of Mars**, un videojuego de rol hecho por Banpresto para la Play Station.

James Cameron acarició durante cierto tiempo la posibilidad de llevar *Gunnm* a la pantalla grande. Sin embargo acabo deshechando el proyecto y filmando la serie *Dark Angel*, actualmente Cameron ha logrado recabar la financiación necesaria para el proyecto, lo cual se traduce en el nuevo proyecto *Battle Angel* el cual empezara a ser rodado en formato digital a partir del 2009 con guión conjunto de Cameron y Kishiro.

PERSONAJES

Alita

También conocida como Gally, Ángel de la Muerte o Yoko, Alita es encontrada por el cirujano de robots Daisuke Ido en la montaña de escombros arrojados por Tiphares (Zalem en la versión original), la ciudad flotante. En un inicio, Alita desconoce su pasado por completo; cuando descubre sus habilidades ocultas para la pelea, decide inscribirse en la Fábrica como cazarrecompensas para recordar su pasado a través del Panzer Kunst, su estilo de combate. A lo largo del manga se puede observar la evolución de Alita en un ser humano, acompañada por el perfeccionamiento de su Chi (el cual le permite sincronizar sus movimientos con los de su oponente para tomar ventaja).

Alita emplea un total de 6 cuerpos distintos en el manga, los cuales se describen a continuación:

- El cuerpo que le fabrica Ido, parte por parte. Debido a su fragilidad es fácilmente desgarrado por Makaku.
- El Berserker, una poderosa arma extraterrestre. Ido otorga este cuerpo a Alita para vencer a Makaku. El berserker es comprado posteriormente por Desty Nova, quien se lo facilita a Zapan.
- El cuerpo para competir en Motorball, provisto de patines en lugar de pies. Este cuerpo permite acoplar cuchillas en los brazos para las competencias. Alita usó la Damascus Blade por primera vez en este cuerpo.
- El cuarto cuerpo usado por Alita, debido a la desaparición del berserker; presumiblemente es obra de Ido también. Incapacitado para el combate, es aniquilado por Zapan.
- El cuerpo de Tuned lo recibe Alita de G.I.B. tras aceptar convertirse en un agente especial de Tiphares; está especialmente diseñado para el combate. Es el cuerpo que utiliza Alita hasta el comienzo de Last Order.
- El Imaginos, el más poderoso cuerpo jamás creado. Utilizado por Alita en la actualidad, este cuerpo es obra de Desty Nova, creado como una mejora del berserker utilizando nanomáquinas. Para construir este cuerpo se utilizó el acero de la Damascus Blade, decisión tomada sin el consentimiento de Alita.

El nombre real de Alita es Yoko, un cyborg proveniente de Marte que aprendió las artes del Panzer Kunst de la guerrera Gelda. En el final del primer manga, Alita se recuerda a sí misma como una terrorista inclemente que es atacada en el espacio exterior, quedando en el estado que tiene cuando Ido la encuentra. Sin embargo, este final es desacreditado por Yukito Kishiro en favor de Last Order.

Daisuke Ido

Un notable científico proveniente de Tiphares. Ido vive en el Patio de Desperdicios ayudando a la gente como cirujano de robots, además de trabajar en las noches como cazarrecompensas. Ido encuentra a Alita en animación suspendida entre los desechos de Tiphares, y otorgándole un cuerpo y una nueva identidad, decide conservarla como hija. Eventos posteriores causan la muerte de Ido a manos de Zapan, pero pronto es resucitado por Desty Nova y enfrentado al secreto de Tiphares, que lo lleva a borrar su memoria por completo.

Yugo

Yugo es el primer amor de Alita. Su mayor deseo es vivir en Tiphares, motivo por el cual roba espinas dorsales para reunir el dinero (chips) que le dará acceso a la ciudad flotante. Su cabeza adquiere precio cuando Zapan descubre sus actividades criminales, y luego de ser severamente mutilado por un cazarrecompensas, Alita lo rescata oxigenando su cerebro con el soporte de vida de ella. Zapan, habiendo planeado todo para que Alita sea culpada por ayudar a Yugo, lo que consigue es que Alita le arranque la cara. Yugo, ahora en un cuerpo de robot, descubre que jamás llegará a Tiphares y enloquece; pretende llegar caminando sobre uno de los tubos que comunican el Patio

de Desperdicios con Tiphares. Alita va en su rescate, pero no logra evitar que Yugo sea aniquilado por las defensas de Tiphares. La pérdida de Yugo es lo que lleva a Alita a abandonar a Ido e inscribirse en Motorball.

Makaku

Un monstruo adicto a la endorfina, que asesina personas para devorar sus cerebros. Originalmente era un niño callejero, pero estando a punto de morir fue rescatado por Desty Nova, a quien pidió ser transformado en un gusano cuyo alimento no fuera otro sino el dolor ajeno. Alita es el primer cazarrecompensas que se le enfrenta, y tras un feroz combate el cuerpo de ambos queda destruido. Makaku decide entonces robar el poderoso cuerpo del luchador Kinuba para vencer definitivamente a Alita, pero el ingenio de ella junto con el cuerpo de berserker consiguen que Makaku destruya su propio cuerpo y sea herido de muerte en el proceso.

Zapan

Uno de los cazarrecompensas de la Fábrica, quien enferma de odio por Alita cuando ésta lo humilla en combate. Posteriormente es expulsado por la Fábrica cuando intenta arrebatarse la presa de Alita, quien le arranca el rostro en defensa de Yugo. Enloquecido por la necesidad de venganza, Zapan se despega su nuevo rostro artificial y decapita a una noble mujer llamada Sara con quien mantenía una relación sentimental, tomando su cabeza y huyendo de la justicia ahora que es un asesino. El padre de Sara, un viejo cazarrecompensas asistido por perros cyborgs, venga la muerte de su hija descuartizando a Zapan con sus feroces ayudantes. El deteriorado cerebro de Zapan es encontrado por Desty Nova, quien pretende colocarlo en el cuerpo berserker de Alita (Nova le compra el cuerpo a Estdoc, el agente de Alita durante sus días en Motorball). El seguro que permite al berserker ser controlado por Alita es removido por Nova, lo que causa en el cuerpo un crecimiento masivo y monstruoso. El berserker se fusiona con Zapan y asesina a Ido, para luego causar estragos en el Patio de Desperdicios. Alita usa un revólver con balas especiales para neutralizar a Zapan, salvando el Patio de Desperdicios a costa de su propia vida. Como curiosidad, cabe mencionar que el nombre de Zapan proviene de uno de los demonios que aparecen en "La Divina Comedia" de Dante.

Jashugan

El invencible campeón de Motorball. En sus primeros días, Jashugan sufrió un grave accidente en el cerebro, el cual fue restaurado e inclusive mejorado por Desty Nova. Con su nuevo cerebro, Jashugan ascendió rápidamente en Motorball, alcanzando un control casi absoluto sobre su chi. Su técnica de combate, el Maschine Klatsch, resulta devastadora aun para Alita, quien libra con Jashugan la más dura de sus batallas. Alita detiene el corazón artificial de Jashugan con su Hertzha Haeon, pero justo en ese instante Jashugan alcanza la plenitud de su chi y vence por completo a Alita tras romper las barreras de la máquina. Jashugan muere debido al deterioro de su cerebro por la cirugía, y su pequeña hermana Shumira se va a vivir con Alita e Ido. Muchos años después, Alita perfecciona su chi a través de una pelea mental contra Jashugan, ocasionada por el Ouroboros de Desty Nova.

Kaos

A pesar de su nombre, el hijo de Desty Nova es una persona sensible y pacifista. Es dueño de la sorprendente habilidad conocida como psicometría, que es la capacidad de leer la información experimentada por los objetos inanimados. Esto le permite a Kaos, entre otras bondades, blandir una katana con sólo tocarla, ya que en ella se encuentra registrada toda la destreza de sus usuarios anteriores. Alita tiene una suerte de romance con Kaos durante sus aventuras como Tuned, y es Kaos quien asiste a Alita en su lucha final contra Desty Nova en su escondite, el Granite Inn.

Den

Cuando Kaos era solamente un niño, su delicada y sensitiva personalidad dio origen a un lado oscuro y perverso, que ocasionalmente aparecía para desatar su furia. Al darse cuenta de eso, Nova colocó en el pecho de Kaos un instrumento que expulsa su personalidad escondida fuera de su cuerpo, dándole su propia identidad en el interior de un cuerpo de robot. Viéndose libre para hacer su entera voluntad, Den, el alterego de Kaos, inició su propio camino de muerte y devastación por el mundo, adquiriendo cuerpos que cada vez se ajustarán más a su grado de maldad. Para el momento de su encuentro con Alita, Den es un centauro robot gigantesco, que lideriza un grupo radical de la superficie conocido como Barjack. El objetivo final de Barjack es derribar Tiphares e iniciar una nueva sociedad sobre sus escombros.

Desty Nova

El enemigo más formidable de Alita, siendo el responsable de la creación de sus principales oponentes. El enfermo pero brillante científico Desty Nova abandona Tiphares para poder experimentar con seres humanos, en quienes utiliza su nanotecnología para llevar a cabo los experimentos más abominables. Su motivación es investigar el karma de cada individuo, y ayudar a conquistarlo. Bajo esta filosofía Nova entrega un cuerpo de gusano a Makaku, potencia el cerebro de Jashugan y trae de la muerte a Zapan. Nova incluso experimenta con su propio hijo Kaos, colocando en su pecho un dispositivo que traslada por control remoto su segunda personalidad al terrorífico robot centauro Den. Alita consigue a Nova y lo decapita, pero un respaldo de su memoria en su estómago le permite sobrevivir para volar a Alita en mil pedazos y luego reconstituirla en Tiphares. El secreto de Nova sobre Tiphares ocasiona que Ido borre su memoria y que M.I.B. acabe con G.I.B. y el 80% de la población de Tiphares.

